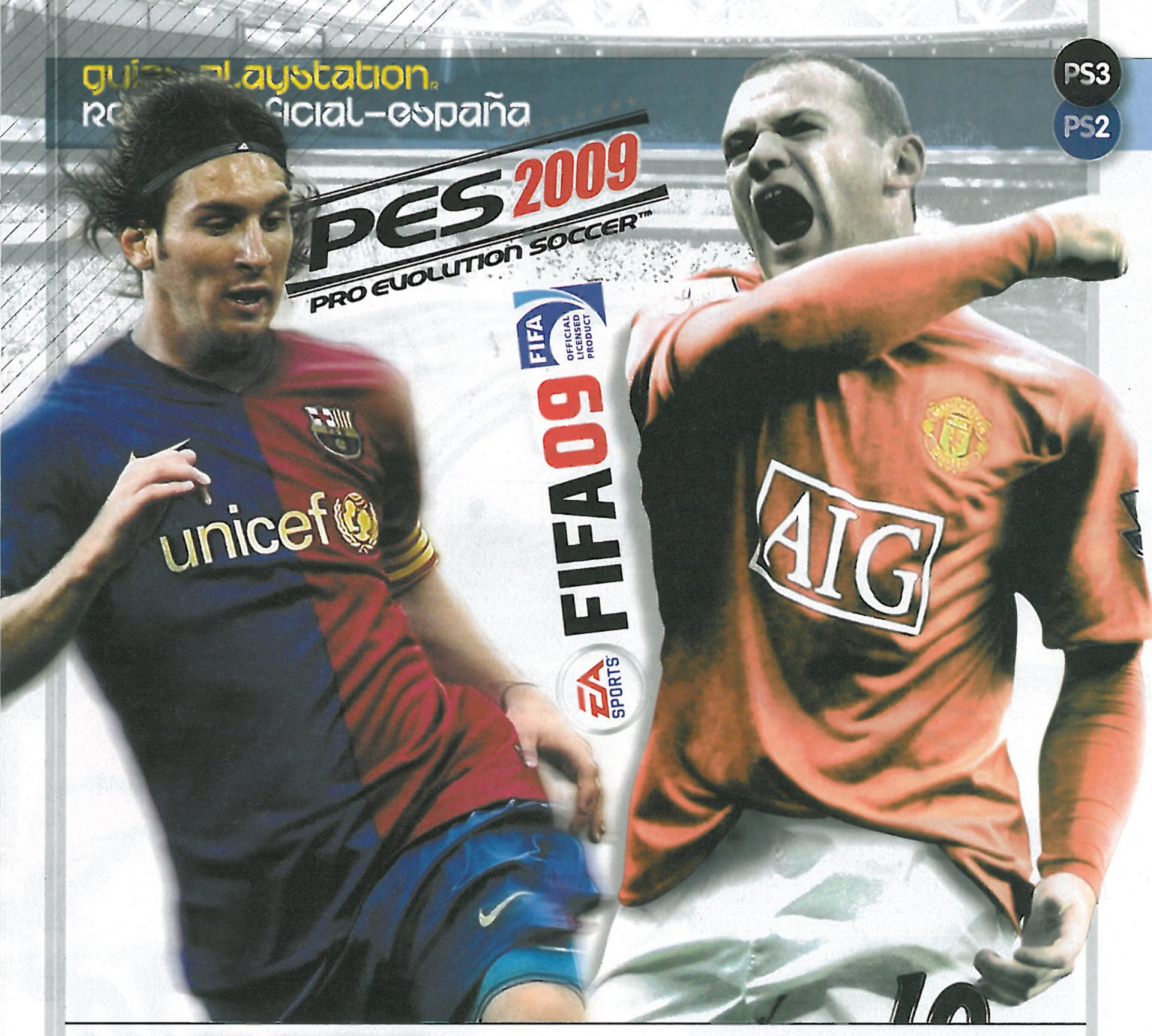


3 GUÍAS COMPLETAS
PlayStation®
Revista Oficial - España
PES 2009
DOMINA TODOS LOS MOVIMIENTOS
TE DESCUBRIMOS LAS MEJORES TÁCTICAS
CONSEJOS PARA SER EL MEJOR EN EL CAMPO
FIFA 09
APRENDE TODOS LOS MOVIMIENTOS ESPECIALES
CONSEJOS PROFESIONALES PARA EL ATAQUE Y LA DEFENSA
EXPRIME A FONDO EL MODO CONVIÉRTETE EN PROFESIONAL
32 PÁGINAS
PS2
PS3
STAR WARS
EL PODER DE LA FUERZA
CONSIGUE LOS PODERES DE UN JEDI O UN SITH
TODAS LAS VESTIMENTAS, SABLES DE LUZ Y SECRETOS
Suplemento gratuito de PLAYSTATION REVISTA OFICIAL #94

PlayStation®
Revista Oficial - España



SUMARIO

PlayStation®
Revista Oficial - España

Director MARCOS GARCÍA | Director de Arte KOLDO GUINEA | Redactor Jefe BRUNO SOL
Redacción ROBERTO SERRANO, ANA MÁRQUEZ (Playstyle), DANIEL RODRÍGUEZ, PEDRO BERRUEZO, DAVID NAVARRO
Maquetación JOSÉ LUIS LÓPEZ (Jefe de Sección), FRANCISCO CABALLERO
Han colaborado EDUARDO GARCÍA, MIGUEL ÁNGEL SÁNCHEZ, IGNACIO SELGAS

C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel: 91 586 33 00. ps@grupozeta.es
Suscripciones, números atrasados y atención al lector: 902 104 694, de 9 a14 H.

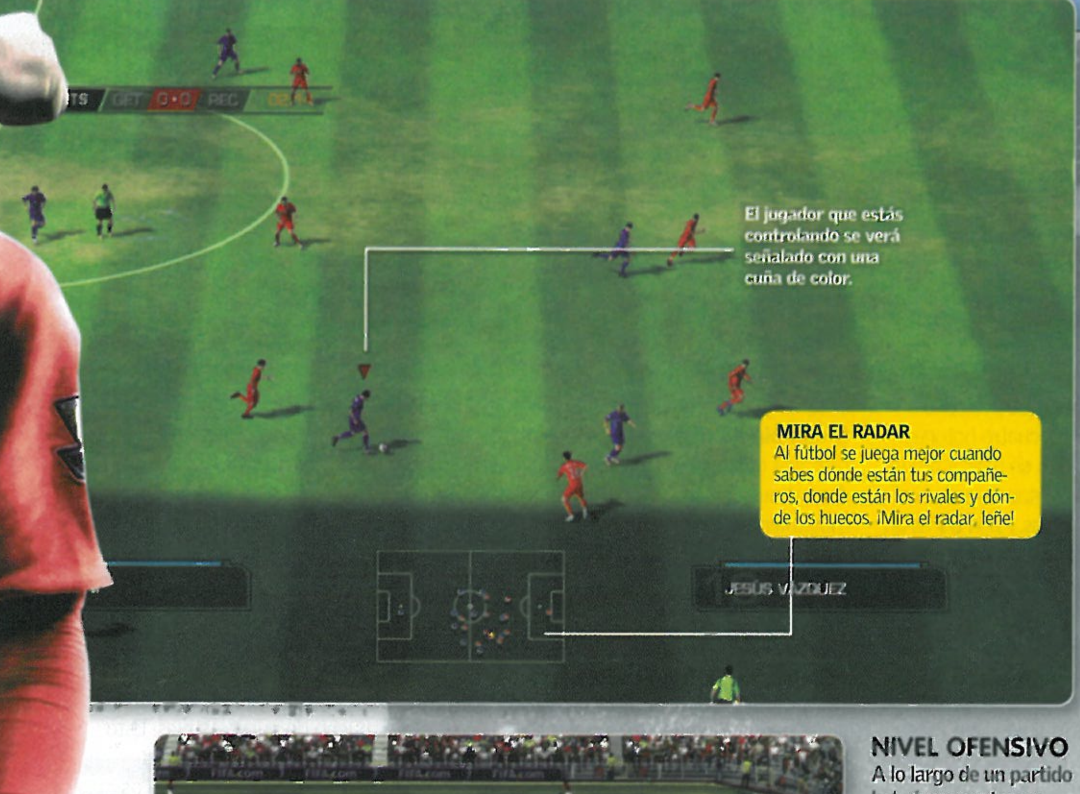
GRUPO ZETA



Este año EA Sports se ha esforzado al máximo y nos ha traído el videojuego de fútbol más real que hemos visto jamás. Como no podía ser menos, el número de mejoras, movimientos, posibilidades y opciones aumenta cada año. ¿Que cómo podemos abarcar tanto? Sencillamente no podemos, aunque con esta guía paliarás dicho problema. ¡No te pierdas nada!

FIFA 09

UN JUEGO PARA TODA LA VIDA FIFA 09 tiene un sinfín de posibilidades. Las horas de práctica, la habilidad con el Sixaxis y el aprendizaje táctico son fundamentales para llegar a dominarlo. Estamos ante un juego inabarcable al cien por cien, y en el que disfrutarás más a medida que vayas mejorando.

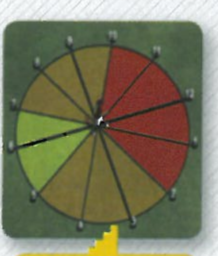


MIRA EL RADAR
Al fútbol se juega mejor cuando sabes dónde están tus compañeros, donde están los rivales y dónde los huecos. ¡Mira el radar, leñe!

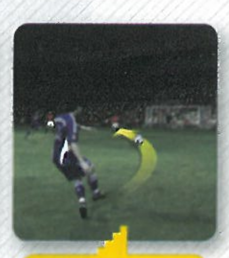
NIVEL OFENSIVO

A lo largo de un partido habrá momentos en los que querrás atacar desaforadamente y otros en los que quizá te interese más conservar el resultado a base de «catenaccio». Cuando quieras modificar el nivel de ataque de tu equipo pulsa izquierda o derecha en la cruceta de control. En la parte inferior aparecerá el indicador.

ATAQUE



PASE
Para hacer un pase raso pulsa el botón ⊗. En el gráfico puedes ver las posibilidades de éxito según tu posición en el campo.



PASE ALTO
Pulsa el botón ◎ para realizar un pase en largo. Si lo haces desde la banda en el último tercio del campo pondrás un centro.



PASE AL HUECO
Se realiza con el botón △. A la hora de realizarlo tienes que observar el radar para ver dónde hay compañeros libres.



DISPARO
El disparo a puerta se realiza en modo clásico con el botón ◎. A la hora de chutar ten en cuenta la posición de jugador y balón.

DEFENSA



PRESIÓN
Si mantienes presionado el botón ⊗ cuando el equipo contrario lleva el balón, el jugador que controles irá al encuentro de su poseedor.



PRESIÓN DE UN COMPAÑERO
Parecido a la técnica anterior, solo que esta vez debes pulsar ◎. Así un compañero irá a por el rival.



ENTRADA
Es una forma de robar el balón cuando el rival está a una distancia mayor. Se realiza con ◎ pero hay que tener cuidado de no hacer falta.



SACAR AL PORTERO
Se trata de tu último recurso cuando el delantero rival se quede solo ante la portería. Saca a tu portero con △ para dificultarle la definición.


Si mantienes pulsado el botón L2 activarás el modo escudo. De esta manera podrás proteger el balón ante cualquier amenaza.


A la hora de esprintar, el balón se separa mucho del pie del jugador. Aprender cuando correr y cuando ir al trote te hará bien.

consejos en ataque

Si crees que por conocer los cuatro botones básicos de pase y tiro ya sabes atacar replantéate las cosas. *FIFA 09* es un juego de fútbol puro en el que cualquier movimiento está al alcance de tu Sixaxis. Su riqueza en cuanto a posibilidades de ataque abre ante ti un abanico de posibilidades **enorme**. Según las vayas conociendo observarás que tu juego se hace más impredecible, más rico y quizá más espectacular. Pero, eh, esto último que no lo oiga Capello.

Controlando el balón

CONTROL ORIENTADO

» A la hora de recibir un pase es importante tener pensado en qué dirección vas a querer dirigir la pelota. Un **buen control** es fundamental para poder evitar a los jugadores rivales que te estarán presionando, por lo que orientar el balón según recibes te hará ganar mucho tiempo. Para hacerlo mueve **el joystick derecho** en la dirección deseada en el momento de contactar con la pelota. También lo puedes hacer del modo normal, con el joystick izquierdo, aunque el toque será más corto.

EL DRIBBLING

» Lo fundamental a la hora de regatear es que seas **impredecible** para tu oponente. Cambia de dirección, detente y arranca cuando venga a por ti, **cambia de ritmo** y por supuesto practica con las habilidades especiales. A continuación te explicamos algunos movimientos que te ayudarán.

PARAR EL BALÓN

» Lo más conveniente es combinar este movimiento con una **salida rápida** en el momento más inesperado. Para frenar en seco en cualquier lugar del terreno de juego pulsa R2.

» Esta habilidad, aparte de hacer más dinámico tu juego y tus regates, es una buena opción cuando no tengas compañeros desmarcados a los que pasar la pelota. Ese es un buen momento para frenarse en seco y **esperar** a que se coloquen bien.

ENCARAR A PORTERÍA

» Se trata de un pequeño truco que puede sorprender a tu rival y ponerte en buena posición para rematar a puerta. Para realizar este movimiento pulsa el **botón** L1.

CONTROL ANDANDO

» Esta habilidad te permite tener un control mayor del balón, el cual irá **pegado al pie** de tu futbolista. De este modo perderás velocidad pero ganarás en seguridad. Además, incremente las posibilidades de poder hacer un regate más preciso.

CANCELACIÓN

» Se realiza pulsando a la vez los botones L2 y R2. Cancelar es un modo efectivo de interrumpir la carrera de un jugador para llevarlo a interceptar un pase. La cancelación también sirve para detener un intento de disparo, por lo que si en un momento dado ves que se te ha quedado grabada una orden de tiro **que no te interesa** puedes pulsar L2 + R2 y así evitar que tu jugador mande la bola a la grada.

ESPRINTAR

» R2 es el botón que los recién llegados a los juegos de fútbol son incapaces de soltar. Se debe tener en cuenta que cuando vamos corriendo, la bola **se aleja** mucho de nuestros pies. Esto acarrea unas posibilidades mucho mayores de que un rival avispado os robe la cartera. Tampoco conviene olvidar que, en carrera, nuestra precisión en el disparo **dismuye**. Por lo tanto, ya sabes; utiliza el botón R2 con cabeza, no agotes a tus futbolistas en diez minutos, y emplea tu astucia para realizar cambios de ritmo que dejen las defensas con la cara alelada. Si tienes dudas pregúntale a Cruyff.

Consejo: Haz que el balón circule rápidamente por el terreno de juego. Esa es la única forma de incomodar al equipo contrario, que tendrá que correr detrás de la pelota si quiere tener ocasion de ataque.



CONÓCELOS A FONDO

» Un pase de cuarenta metros es arriesgado, pero no es lo mismo con Kaká que con un tuercebotas. Conocer bien a tus jugadores te permitirá saber quién es mejor para cada tarea.


El pase en profundidad es una de tus mejores armas. No nos cansamos de repetirlo. Mira el radar siempre antes de darlo.


Cuando te encuentres solo delante del portero define con el interior del pie. Para ello sólo debes chutar con el botón R1 pulsado.

CAMBIOS DE DIRECCIÓN

» Quizá hayas observado que los jugadores tardan horrores en darse la vuelta y que mientras lo haces te desaparecen balones que creías tener controlados. Tranquilo, no es un fallo del juego, lo que pasa es que aún no sabes cuándo girar del modo normal y cuando hacer un cambio de dirección. Para realizarlo sólo debes **mover una vez el joystick derecho** en la dirección a la que quieres. En realidad es una variante del control orientado, pero que conviene conocer para hacer giros rápidos y para darte la vuelta velozmente y con un simple toque.

JUGADOR ESCUDO

» Cuando pulsamos el botón L2 nuestro futbolista **desciende el ritmo** de su carrera y lleva el balón pegado al pie. Esto tiene dos aplicaciones; la primera y más evidente es la de hacer los regates especiales con el joystick derecho, pero la otra es la de **escudo**.

» Si tenemos un rival pegado a nuestra espalda podemos utilizar el modo escudo con L2 para **proteger el balón** con el cuerpo y no perderlo. Esto funcionará mejor cuanto mas corpulento sea el futbolista, por ejemplo Rooney o Drogba la protegen bien.

El pase

EL PASE CORTO

» El pase con ⊗ es el más seguro de todos los disponibles. De todos modos no es mágico, así que antes de realizarlo **asegúrate** de tener un compañero bien desmarcado y de estar en buena posición para golpear el balón con firmeza. Los pases en posiciones raras suelen ir donde no queremos.

PASE LARGO

» El pase largo es un arma muy eficaz que suele pasar desapercibido por los jugadores de FIFA debido a su **mayor complejidad** respecto al pase corto. La clave para lograr envíos de balón realmente efectivos es mirar el radar en busca de jugadores desmarcados o en carrera. La **posición del jugador y tu precisión** serán fundamentales.

» Con el botón de pase largo también puedes centrar al área y hacer **cambios de banda**, geniales para descargar el juego cuando todo el equipo rival está en un mismo lado del campo. Eso sí, ajusta bien la potencia para que un delantero avispado no te robe la pelota en tu campo.

PASE AL HUECO

» Es sin duda el arma más mortífera, ya que utilizada con corrección propiciará buenas ocasiones de gol para tus delanteros. Conviene tener claro que cualquier jugador de FIFA **no es capaz** de dar ese fabuloso pase que tienes en mente, por lo que aprender quiénes son los jugadores más habilidosos de tu equipo será esencial para no regalar balones innecesariamente.

PASE AL HUECO POR ALTO

» Tu jugador más habilidoso tiene el balón en los pies y tu delantero estrella se desmarca, pero ¡oh! hay rivales delante. En estos casos pulsa L1 + Ⓐ para realizar un **pase al hueco por alto**. También lo puedes utilizar en ocasiones para centrar.

PAREDES

» Se utiliza para eludir defensas y generar desmarques. Para realizarlo manten pulsado L1. De este modo, en el momento en que des un pase con ⊗, tu jugador **saldrá corriendo** hacia delante. Vuelve a pulsar ⊗ en el momento que prefieras para devolverle la pelota.

» Ni que decir tiene que las paredes son **geniales en ataque** pero ruinosas en defensa. Ni se te ocurra pasar con central al lateral para salir corriendo.



Disparos

DISPARO NORMAL

» El disparo a puerta en ***FIFA 09*** depende de tantos factores que darían para una tesis doctoral. En cualquier caso debes saber que la **posición** del esférico, la posición del jugador respecto a la portería, la **estabilidad** o la **potencia** son fundamentales a la hora de chutar a puerta.

DISPARO CONTROLADO

» Este disparo es muy útil para **asegurar el gol** cuando tu delantero se encuentra solo ante el portero o cuando tiene buena posición para mandar el balón a cualquiera de los lados de la portería. Se trata de un tiro con el **interior del pie**, lo cual otorga más control sobre el esférico a cambio de una potencia menor. Para realizar un disparo controlado debes mantener presionado el botón R1 a la vez que pulsas el de disparo. Naturalmente puedes dirigirlo con el joystick.

VASELINA

» Este tipo de disparo deja totalmente humillados a los porteros, puesto que el balón se eleva sobre sus cabezas y realiza un corto movimiento en el aire para caer y llegar a las redes de sus celosamente guardadas porterías. Para que salga bien debes hacerlo cuando el portero **abandona la línea de meta** y sale hacia ti, ya que será la ocasión en que le pillarás yendo hacia delante y totalmente incapacitado para retroceder. Prueba la vaselina porque es un truco fácil de hacer en ***FIFA 09***. Para ello debes mantener pulsado el **botón** L1 a la vez que el de disparo. Harás goles muy bonitos.

El pase largo puede pillar defensas desprevenidas cuando te presionan arriba.

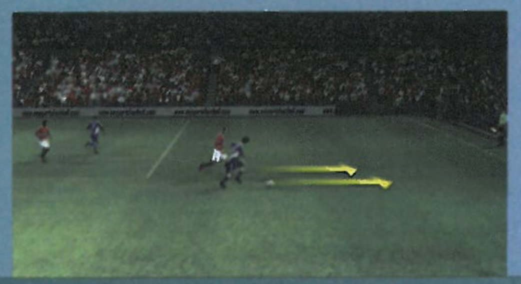

Las paredes por la banda son muy efectivas para burlar al lateral y llegar al fondo.


El 60% de un disparo exitoso se debe a la posición del cuerpo del futbolista.

guía

FIFA 09


Las entradas con ⊗ constituyen la mejor forma de robar el balón. No obstante si las haces antes de tiempo te regatearán fácilmente.


También puedes robar la pelota sin necesidad de entrar con ningún botón. Simplemente coloca a tu defensa en el sitio apropiado.

PS3

consejos en defensa

El mejor ataque es una buena defensa. En realidad el dicho es al revés, pero debes tener en cuenta que la única forma de ganar es impedir más goles en tu portería de los que el equipo rival impida en la suya. La defensa por lo tanto, es crucial, y no sólo ese ratito que hay hasta que recuperamos el balón y volvemos a crear ocasiones de gol que es lo que nos gusta. El fútbol son dos labores: **atacar y defender**. Para que no lo olvides te damos a continuación unos consejos que mejorarán tu línea de atrás. Si no conoces los controles básicos de defensa puedes consultarlos en la primera página.

La defensa

CAMBIAR JUGADOR

» Antes de nada ten en cuenta que es bastante útil que te acostumbres a **eliminar la asistencia automática** en el cambio de jugador, ya que a veces juega malas pasadas. Esto lo puedes hacer en el menú inicial, en ajustes de mando inalámbrico.

» Para cambiar al defensa que estás controlando en cada momento sólo debes pulsar **el botón L1**. De este forma seleccionarás al que esté más cerca del balón.

» Sin embargo, puede que quieras un mayor control sobre tus defensas. En ese caso también puedes cambiar el cursor **moviendo el joystick derecho** en la dirección en que esté el defensa que deseas. Si aprendes a dominar este tipo de cambio puedes dotar de mucha más versatilidad a tu defensa.

PRESIÓN

» La presión es una técnica de **contención** en lugar de una forma de arrebatar el balón a los contrarios. Funciona muy bien cuando el atacante es especialmente bueno en la creación de jugadas. La presión te permite probar sus habilidades y esperar la llegada de refuerzos defensivos. Presionando bien puedes **acorralar** a tu rival y recortar sus opciones.

» Eso sí, **no esperes** demasiado a meterle la pierna, ya que si no, puedes darle buenas opciones de disparo.

PRESIÓN CORRIENDO

» Para presionar a la vez que corres sólo debes mantener pulsado los botones ⊗ y R2. Esto suele ser necesario, sobre todo a la hora de cortar contrataques veloces y peligrosos. Sin embargo, como todo en esta vida hay que utilizarlo **con mesura**. Hacer correr a todos tus defensas constantemente dará como resultado un equipo asfixiado a los treinta minutos.

MANTENER LA POSICIÓN

» Si cuando estás defendiendo presionas el botón L2 el defensa que tienes seleccionado encarará en todo momento al delantero. Así no le perderá la pista y no le dará la espalda.

ACHICANDO CON CABEZA

» Muchas veces, ocurre en un partido de fútbol que nos vemos asediados por el otro equipo. En esos momento tendemos a dar patadones para alejar el balón de nuestra área. El problema con eso es que probablemente no tendremos compañeros arriba, por lo que le **daremos la bola** al otro equipo, el cual nos seguirá atacando.

» Por lo tanto, mira siempre el radar por si hay algún compañero al que puedas pasar en largo **sin rifar el balón**. Si esto no es posible, mándala fuera para que tu equipo se vuelva a organizar y a repartirse por el campo.

PRESIONANDO CON DOS JUGADORES

» Por lo general no es recomendable presionar a mansalva con todos tus futbolistas. Un plan habitualmente útil es pulsar ◎ para molestar con un compañero mientras el hombre que controlas está **cubriendo las posibles opciones de pase**. Si entras con los dos a la vez te los pueden dejar tirados



DOSIFICA TUS FUTBOLISTAS

» Los jugadores del banquillo están para algo. Cuando tus titulares estén agotados o necesites un futbolista que aporte algo distinto, haz un cambio.



Consejo: Intenta que cada jugador defienda la zona en la que juega habitualmente. Por ejemplo, llevarse a los centrales al centro del campo no es buen plan.


Si mueves el stick izquierdo hacia uno de los lados puedes imprimir máximo efecto a tu tiro de falta. Eso sí, hace falta práctica.


A la hora de lanzar penaltis procura rellenar la cantidad de barra necesaria para que el tiro vaya ajustado a uno de los palos.

a balón parado

En el fútbol de hoy en día las defensas están muy cerradas, las tácticas muy depuradas y todos los movimientos estudiados al máximo. Por ello, hay partidos en los que resulta extremadamente difícil marcar un gol y hay que recurrir a las jugadas a balón parado.

Lanzamientos libres

EFECTOS

» Mientras la barra de disparo se rellena puedes **dar efecto al balón** con el joystick izquierdo. Si lo mueves completamente hacia izquierda o derecha darás máximo efecto, no obstante si lo deslizas hacia una de las diagonales superiores **el efecto será más suave**. Practícalo en la arena.

PASE CORTO

» Es un simple pase que permite a tu equipo mantener la posesión del balón y continuar atacando. Fíjate bien en la **posición de los jugadores rivales** para elegir la mejor opción a la hora de dar este pase, que por supuesto se realiza con el botón ⊗.

PASE ELEVADO

» Sirve para centrar el balón al área cuando estás sacando la falta desde una banda. Antes de hacer uno de estos es necesario que **observes el radar** para intentar apuntar a un compañero entre la amalgama de jugadores que hay siempre dentro de las áreas grande y pequeña.

DISPARO A PUERTA

» Si la falta ha sido cometida a una buena distancia de la portería contraria puedes probar a **marcar de tiro directo**. Para realizarlo con éxito intervienen dos factores principalmente: tu habilidad y el jugador con que ejecutes el lanzamiento.

» Lo mejor para marcar de falta es no apuntar muy cerca de los palos y después **dar efecto** al balón para que él solito vaya lo más ajustado posible. Recuerda, si mueves el joystick izquierdo hacia aun lado mientras se rellena la barra de tiro, conseguirás la máxima curva posible, y si lo mueves en diagonal la parábola será menos pronunciada. **Practícalo mucho**.

TIRO CONTROLADO

» También puedes utilizar el botón R1 para golpear el balón con el **interior del pie** en los lanzamientos directos con barrera. Es otra forma más de marcar goles que, por supuesto requiere de mucha práctica.

FALTA CON DOS JUGADORES

» Cuando haya una falta cerca del área puedes pulsar L2 **para llamar a un compañero** y hacer una jugada ensayada entre los dos. Con él al lado los controles son como siempre, es decir, ⊗ para pase y ◎ para tiro. No obstante si mantienes presionado L2 al hacer esto, será vuestro compañero quien realice la acción, con la consiguiente sorpresa para vuestro rival.

Manejar la barrera

SALTAR

» Si ves que el jugador encargado de lanzar la falta va a superar tu barrera puedes ponérselo un poco más difícil. Para hacer que todos tus hombres salten **pulsa el botón** ◬.

SALIR DE LA BARRERA

» Si tienes un jugador de la barrera seleccionado puedes hacer que éste **salga corriendo** para intentar tapar el disparo. Observa bien la posición de tiro y trata elegir el jugador correcto para bloquear el paso sin dejar hueco. Para realizar esta acción pulsa ⊗.

Córneres

CENTRO ALTO

» Para mandar el balón al punto que deseas tienes que **calcular bien** la cantidad de barra de energía que vas a rellenar. Una regla que te puede ayudar es la siguiente: un 50% de barra hace que la pelota vaya al primer palo, y un 70% hace que vaya al segundo. Además, mientras rellenas la barra, el joystick izquierdo puede ser utilizado para **dar efecto** del mismo modo que ya hemos visto en los tiros libres. De este modo podrás engañar al portero alejando el balón de él o acercándolo.

CENTRO BAJO

» Suele ser efectivo para pillar a tu oponente **desprevenido**. Puedes mandarlo dentro del área o a las proximidades para tratar de engañarlo.

SAQUE EN CORTO

» Si pulsas L2, un compañero se ofrecerá para que se la pases en corto. Muy útil para mantener la posesión.



Consejo: En la arena puedes practicar los tiros libres. Sitúate en el punto que desees y pulsa una dirección en la cruceta. También puedes practicar penaltis.

A la hora de sacar de banda sé paciente. Las prisas sólo sirven para pifiarla.


A la hora de sacar un córner dale efecto para engañar a defensas y porteros.


Sacar las faltas con dos jugadores es una sorpresa para cualquier rival.


Con el joystick derecho puedes hacer cambios de dirección inesperados para el oponente. Eso sí, mira a tu alrededor primero.


Los jugadores más habilidosos, como por ejemplo Ribery, pueden hacer todas o casi todas las filigranas del juego.

movimientos especiales



PISAR EL BALÓN Y SALIR

Manten pulsado y el joystick derecho hacia un lado para comenzar a moverte pisando la bola. Cuando quieras salir en velocidad suelta y mueve el joystick en la dirección opuesta.



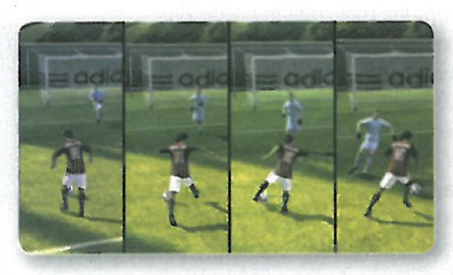
PISAR Y ELÁSTICA

Yendo con el balón controlado pulsa y después mueve el joystick derecho por los siguientes puntos: derecha, abajo, izquierda. Naturalmente también puedes hacerlo de izquierda a derecha.



PISAR Y HACER RABONA

El toque de rabona se realiza con pulsado y moviendo el joystick derecho hacia adelante y luego hacia atrás. Lo puedes combinar con los movimientos de pisar el balón que hemos visto.



FINTA Y SALIDA

Avanza con el balón y manteniendo da un toque con el joystick derecho hacia uno de los dos lados. Inmediatamente después dirige a tu jugador con el joystick izquierdo hacia ese sitio.



BICICLETA

Mantén pulsado y arrastra el joytick derecho desde arriba hacia la derecha, es decir, haz el recorrido entre ambos puntos. Después vuelve a la posición inicial y hazlo hacia el otro lado.



PARAR Y PASAR POR DETRÁS

Estando detenido pulsa y mueve el joystick izquierdo hacia atrás. Tras esto muévelo hacia la izquierda o derecha para que tu jugador pase el balón por detrás de sus piernas.



AMAGO DE DISPARO

Ve corriendo y pulsa el botón de disparo. Entonces, antes de que tu jugador termine de realizar dicha acción pulsa el de pase. Tras esto mueve el joystick izquierdo en la dirección deseada.



AMAGO Y RABONA

Es una combinación de dos movimientos que ya hemos visto. Realiza primero un amago de tiro como acabamos de explicar y después mueve el joystick adelante y atrás para la rabona.



AMAGO Y ELÁSTICA

Otra combinación efectiva y que requiere de gran maestría. Tras el amago pulsa y mueve el joystick derecho hacia un lado, luego hacia abajo y después hacia el lado contrario.



Dar la espalda al rival es útil en ocasiones para proteger el balón. Según la corpulencia del futbolista aguantará más o menos.



Estando completamente detenido puedes hacer amagos hacia los lados, de modo que el rival piense que vas a salir corriendo.



AMAGO Y RULETA

Tras hacer el amago mueve el joystick derecho hacia delante y luego hacia un lado. Por supuesto también puedes hacer la ruleta sola, pero con amago es más vistoso e inesperado.



BICICLETA INVERSA

El movimiento es similar al de la bicicleta pero debes realizar una acción distinta con el joystick derecho. Mantén pulsado L2 como es habitual y deslízalo desde la derecha hacia arriba.



PISAR EL BALÓN

Quizá más bonito que útil pero no está de más conocerlo porque es fácil de hacer. Sencillamente, estando detenido pulsa L2 y mantén el joystick derecho en la dirección que quieras.



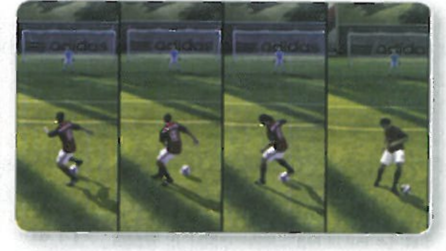
BICICLETA INVERSA Y CARRERA

No tiene más misterio que hacer la bicicleta inversa y seguir corriendo. Si lo haces bien seguirás avanzando mientras el rival busca la cintura que le acaban de romper en pedazos.



BICICLETA INVERSA Y SALIDA

Tras hacer la bicicleta inversa debes proseguir tu movimiento en dirección contraria a la pierna que hizo la bicicleta. Es decir, si lo hiciste con la pierna derecha, sal hacia la izquierda con el stick.



BICICLETA INVERSA Y RULETA

Mientras avanzas mantén presionado L2. A continuación haz la bicicleta inversa del modo ya dicho, o sea, de derecha hacia arriba. Tras esto, vuelve a mover el stick a la derecha una vez.



BICICLETA Y ELÁSTICA

Rota el joystick derecho dos veces en el sentido de las agujas del reloj. Para ellos debes empezar el movimiento desde arriba. Si sigues dando vueltas al stick seguirás realizando elásticas.



PISAR Y SALIR

Similar al anterior pero debes rotar el stick en sentido contrario a las agujas del reloj. Así tu jugador pisará el balón y engañará con el cuerpo para seguir corriendo en la misma dirección.



PREPARA EL REGATE

» Para hacer cualquiera de los trucos de esta página es mejor que vayas despacio y con L2 pulsado. Espera el momento y izas!


Para hacer la rabona falsa realiza un amago y mueve el joystick izquierdo hacia detrás mientras se rellena la barra de disparo.



Para hacer esta especia de rabona en la que el jugador lleva el balón del talón a la puntera mueve el stick de atrás hacia delante.

domina el freestyle

En las páginas anteriores te hemos enseñado todos los trucos básicos que puedes realizar con el balón. No obstante hay más, muchísimo más. Recuerda que casi todos se hacen con L2 pulsado y que para algunos de ellos hay que estar completamente detenido.

Movimientos Avanzados

FLIP FLAP/ ELÁSTICA
» Desde la derecha a la izquierda pasando por abajo. (3,4,5,6,7)

FINTA DERECHA SALIDA IZQUIERDA
» Igual que el anterior, pero debes hacerlo en carrera. (3,4,5,6,7)

AMAGO DERECHA Y CARRERA
» Como el anterior. Lo hacen los jugadores menos habilidosos. (3,4,5,6,7)

FINTA STANLEY MATTHEWS
» Desde la izquierda a la derecha pasando por abajo. (7,6,5,4,3)

FINTA IZQUIERDA SALIDA DERECHA
» Igual pero en carrera. (7,6,5,4,3)

AMAGO IZQUIERDA Y CARRERA
» Como el anterior. Lo hacen los jugadores menos habilidosos. (7,6,5,4,3)



SALTAR CON EL BALÓN
» Estando completamente parado pulsa el botón R3 para saltar.

SALTAR
» Igual que el movimiento anterior para jugadores menos habilidosos.

COLA DE VACA
» Estando detenido pulsa diagonal abajo izquierda dos veces. (6,0,6,0)

TIRO FALSO Y COLA DE VACA
» Para los menos habilidosos. Pulsa diagonal abajo dos veces. (4,0,4,0)

COLA DE VACA INVERSA
» Estando detenido pulsa diagonal abajo izquierda dos veces. (4,0,4,0)

TIRO FALSO Y GIRO IZQUIERDO
» Se hace como la cola de vaca pero con jugadores poco habilidosos.

ARRASTRAR A LA DERECHA
» Estando parado mueve dos veces el joystick a la diagonal abajo derecha.

TIRO FALSO Y GIRO DERECHO
» Como el anterior pero lo hacen los jugadores menos habilidosos.

ARCO IRIS
» Mueve el stick derecho hacia atrás y hacia delante, y otra vez delante.

ARCO IRIS 2.0
» Como el Arco Iris, pero debes mover el atrás y mantener hacia delante. Después, volver a llevarlo hacia delante como en el otro.

DE TALÓN A PUNTERA
» Mueve el stick derecho hacia delante y luego hacia atrás. (1,5)

TALÓN PUNTERA 2
» Se hace igual que el anterior pero es para jugadores menos habilidosos.

HOCUS POCUS
» Mueve el stick de atrás a izquierda y luego hacia la derecha. (5,6,7,6,5,4,3)

TRIPLE FLIP FLAP
» Se realiza como el Hocus Pocus pero en sentido inverso. (5,4,3,4,5,6,7)

PISAR Y AMAGO IZQUIERDO
» Estando parado písala a la derecha y luego diagonal arriba izquierda (3,8)

PISAR Y AMAGO DERECHO
» Estando parado písala a la izquierda y luego diagonal arriba derecha (7,2)

SOMBRERO HACIA DETRÁS
» Estando completamente detenido mueve el joystick derecho dos veces hacia delante y una vez hacia atrás.

MEDIA VUELTA IZQUIERDA
» Mueve el joystick derecho hacia delante y luego a la derecha. (1,0,7)

MEDIA VUELTA DERECHA DERECHA
» Mueve el joystick derecho hacia delante y luego a la derecha. (1,0,3)

RABONA FALSA
» Haz un amago pulsando pase mientras se rellena la barra de tiro y mueve el stick izquierdo hacia detrás.

PASE PALANCA
» Estando completamente detenido pulsa el botón de pase elevado.



Este movimiento es fácil aunque no demasiado útil. Para hacerlo sólo debes apretar R3 mientras estás completamente parado.



Para hacer la elástica debes pulsar L1 y mover el joystick de derecha a izquierda pasando por abajo haciendo una media luna.

Para hacer este sombrero mueve el stick derecho dos veces adelante y una atrás.

Rotando el joystick derecho desde abajo puedes hacer la ruleta marseliesa.

Movimientos Estándar

FINTA DERECHA

» Mueve el joystick hacia la derecha y devuélvelo a su posición inicial. (3,0)

FINTA IZQUIERDA

» Mueve el joystick hacia la izquierda y devuélvelo a su posición inicial. (7,0)

FINTA Y SALIDA

» Mueve el joystick izquierdo en cualquier dirección después de una finta.

BICICLETA DERECHA

» Mueve el joystick derecho desde arriba hacia la derecha. (1,2,3)

BICICLETA IZQUIERDA

» Mueve el joystick derecho desde arriba hacia la izquierda. (1,8,7)

BICICLETA Y SALIDA

» Mueve el joystick izquierdo en cualquier dirección tras hacer la bicicleta.

RULETA IZQUIERDA

» Rota el joystick en el mismo sentido de las agujas del reloj desde abajo. (5,6,7,8,1,2,3)

RULETA DERECHA

» Rota el joystick en el sentido contrario a las agujas del reloj desde abajo. (5,4,3,2,1,8,7)

PISAR HACIA ATRÁS

» Estando parado y con L2 mueve el joystick izquierdo hacia atrás.

PISAR HACIA ATRÁS Y SALIR

» Haz el movimiento anterior y mueve el joystick izquierdo en una dirección.

ESQUIVAR UNA ENTRADA

» Si un defensa te entra a ras de suelo y quieres saltar sobre él empuja el joystick derecho tres veces adelante.

PISAR HACIA LA IZQUIERDA

» Manten pulsado L2 y mueve el joystick derecho hacia el lado derecho. Si lo mantienes en esta posición tu jugador se moverá pisando el balón.

PISAR HACIA LA DERECHA

» Manten pulsado L2 y mueve el joystick derecho hacia el lado izquierdo. Si lo mantienes en esta posición tu jugador se moverá pisando el balón.

Malabarismos

LEVANTAR EL BALÓN

» Pulsa el botón R1 mientras mantienes pulsado L2.

LEVANTAR AVANZADO

» Igual que el anterior, pero los jugadores más habilidosos lo hacen de un modo mucho más resultón.

LEVANTARLA PISANDO

» El resultado es el mismo pero es más elegante. Manten pulsado R1 para levantarla pisándola.

TOQUES

» Una vez hayas levantado el balón sigue pulsando repetidamente R1.

SOMBRERO

» Mantén el joystick izquierdo hacia atrás mientras estás dando toques.

SOMBRERO AVANZADO

» Igual, pero con jugadores más habilidosos la ejecución es diferente.

AROUND THE WORLD

» Mientras estás dando toques rota el joystick derecho partiendo desde abajo. (5,6,7,8,1,2,3)

AROUND THE WORLD 2

» Mientras estás dando toques rota el stick derecho partiendo desde el lado derecho. (5,4,3,2,1,8,7)

FLIP FLAP EN EL AIRE

» Mueve el stick derecho hacia ese lado y a la izquierda. (3,7)

SOMBRERO IZQUIERDA

» Mantén el joystick izquierdo hacia dicho lado mientras das toques.

SOMBRERO DERECHA

» Mantén el joystick izquierdo hacia la derecha mientras das toques.

ELEVAR PARA CHILENA

» Mantén el joystick izquierdo hacia delante (1) mientras das toques.

MALABARISMO CON EL PECHO

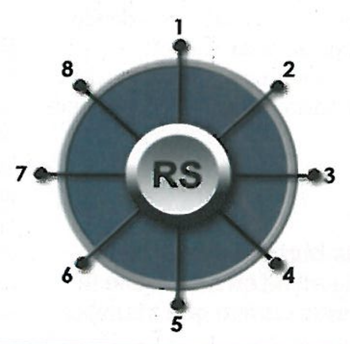
» Haz el movimiento anterior y con el balón en el aire aprieta L3 una vez y R3 repetidamente. Prueba varias veces porque es muy difícil de realizar.

HOP THE WORLD-IZQUIERDO

» Mantén pulsado L3 y rota el joystick en el sentido de las agujas del reloj. (L3,5,6,7,8,1,2,3)

HOP THE WORLD DERECHO

» Mantén pulsado L3 y rota el joystick en sentido contrario a las agujas del reloj. (L3,5,4,3,2,1,8,7)



EN ESTE DIAGRAMA
Puedes ver las ocho direcciones que son detectadas por el joystick de PlayStation 3. Con él te será más fácil realizar los trucos.


Si configuras las tácticas correctamente para jugar por banda tendrás muchas veces compañeros desmarcados a los lados.


A la hora de seleccionar los jugadores que sacarán faltas y córneres ten muy en cuenta sus estadísticas de precisión y saque.

tácticas y estrategias

El menú de dirección de equipo en ***FIFA 09*** es más completo que nunca. Ofrece mil posibilidades que te ayudarán a enriquecer tu juego y a alcanzar una nueva dimensión futbolística. Vamos a explicarlo todo bien.

Formación

Seleccionar formación

» No sólo es importante elegir los once futbolistas que van a saltar el campo, sino también elegir la **forma y el orden** en que lo harán. Eso lo puedes ver en este menú.

» A la hora de elegir la formación con que saldrás a jugar tienes que **examinar a los jugadores** de qué dispones. Por ejemplo, es un poco tonto que quieras jugarlo con dos extremos si sólo tienes uno bueno.

» Al lado de cada formación verás el icono para editar. Esto indica que si pulsas dicho botón podrás **moldear la táctica** a tu gusto con las opciones que te detallamos a continuación.

POSICIÓN BÁSICA DEL JUGADOR

» Esta opción te permite liberarte de las ataduras tácticas impuestas por las formaciones estándar y situar a cualquiera de tus futbolistas **donde te venga en gana**. Para ello sólo tienes que seleccionarlo y moverlo por el campo hasta que esté donde tú prefieras. Una vez hecho esto te aparecerá un pequeño menú para que elijas su demarcación. Ten en cuenta, por ejemplo, que no es lo mismo un mediapunta que un centrocampista defensivo.

ÍNDICE DE TRABAJO DEL JUGADOR

» Aquí puedes regular dos aspectos del futbolista: su **participación** en ataque y su **intensidad** defensiva. Tanto una como la otra las puedes definir como baja, media o alta.

» A la hora de cambiar estos valores observa las estadísticas del futbolista pulsando el **botón** R3. De nada sirve que pongas alta implicación defensiva a un jugador que tiene bajísimas puntuaciones en esos aspectos. Sólo conseguirías cansarlo innecesariamente.

POSICIONAMIENTO DEL JUGADOR

» En este menú puedes especificar los **recorridos** que el futbolista va a realizar cuando tu equipo tenga el balón y cuando lo tenga el rival.

» Esto se designa mediante unas flechas que puedes ajustar con el **joystick derecho** tanto para el ataque como para la defensa. Las direcciones que tú digas serán las que tome el jugador a lo largo del encuentro.

Tácticas personalizadas

ORGANIZAR

» **Velocidad:** Determina la rapidez con que el equipo atacante avanza en los primeros dos tercios del terreno de juego. Esto no sólo cambia el énfasis de los delanteros, sino también la velocidad con que los compañeros se colocan en posiciones ofensivas. Un valor alto aquí puede **facilitar las contras**.

» **Pases:** Determina la dirección general de los pases y la forma en que los compañeros se apoyan en los dos primeros tercios del campo. Cambia la actitud respecto al pase largo corto.

» Si pones un valor pequeño el equipo se **juntará más** para tratar de construir el juego dando sólamente pases cortos. La ventaja de ese sistema es que siempre tendrás compañeros cercanos a los que dar el balón.

» Por el contrario, si pones un valor alto, el equipo se abrirá más para tratar de jugar con **pases largos**. Los jugadores más distanciados de aquel que controle el balón buscarán los espacios. Esto es especialmente útil si tu rival tiende a presionar mucho arriba, ya que así le podrás coger la espalda con facilidad.

» **Posicionamiento:** Establece la libertad que los jugadores tienen para iniciar carreras y alejarse de sus posiciones habituales en los dos primeros tercios del campo.

» Organizado: Los jugadores tenderán a **no alejarse** mucho de sus posiciones establecidas a lo largo del partido. El equipo mantendrá su estructura cuando construya el juego.

» Forma libre: Los futbolistas tienen **libertad para irse** de sus posiciones habituales para apoyar a los jugadores con balón y realizar desmarques.

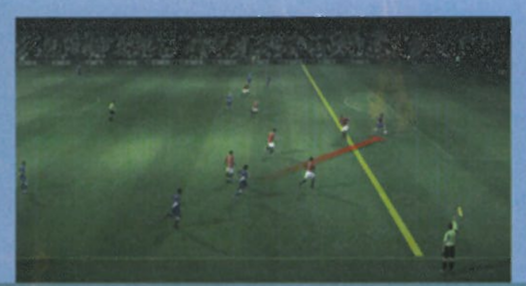
OPORTUNIDADES

» **Pases:** Afecta al riesgo que el controlador del balón asume cuando llega al último tercio del campo. Afecta a los apoyos que dicho jugador tendrá y a los desmarques de los delanteros.

» Un valor bajo ayuda a mantener la posesión, ya que el equipo no intentará



Consejo: Elige las tácticas y las estrategias que mejor se adapten a tu estilo de juego y al del propio equipo que manejas.


La táctica del fuera de juego es útil contra equipos que juegan de modo muy vertical para cortar sus pases en profundidad.



En este menú puedes configurar las trayectorias de ataque de todos y cada uno de tus jugadores. Así se moverán como quieras.


La media del jugador es representativa. Mira sus puntos fuertes y débiles.


Si le das libertad de movimientos al equipo tendrás gente apoyando.

hacer desmarques que pudieran implicar la necesidad de dar **pases complicados**. El jugador tendrá compañeros situados en posiciones cómodas para darles la pelota en espera de una buena ocasión de gol.

» Con un valor alto, en cambio, tus jugadores siempre buscarán desmarques **por detrás de la defensa** para que intentes dar pases mortales al hueco. Tus delanteros no se preocuparán por quedar en posiciones seguras. Este sistema tiene la ventaja de ser más mortífero, pero obviamente hay que tener mucha **calidad** y pasadores con buenas habilidades.

» **Centros:** Afecta a la tendencia y frecuencia con que los jugadores ponen centros dentro del área. También afecta a cómo tus compañeros corren para situarse en buenas posiciones de remate y a la cantidad de ellos que lo harán.

» Con un valor bajo, el equipo trata de evitar los centros al área. En su lugar intentarán **jugar por los alrededores** de ésta para utilizar los pases hacia detrás para disparar desde ahí.

» Un valor alto hace que los jugadores de tu equipo vayan hacia el área para intentar rematar los centros.

» **Tiros:** Este apartado se refiere a la cantidad de disparos que el equipo intentará en el último tercio del terreno de juego.

» Un valor bajo hace que el equipo sea **paciente**, prefiriendo mantener la posesión del balón, y que sólo chute si la ocasión es excepcionalmente buena.

» Con un valor alto el equipo tirará a puerta en practicamente cada jugada. Los compañeros de tu equipo se esforzarán para colocarse en posiciones en las cuales tengan **buenas opciones de disparo**. Por ejemplo, se situarán en las proximidades del área esperando el pase para enchufarlas.

» **Posicionamiento:** Determina la libertad con que los jugadores se mueven, inician carreras y apoyan a sus compañeros en el último tercio del terreno de juego.

» Organizado: Los jugadores tienden a **no alejarse** demasiado de sus posiciones asignadas durante el curso del partido. El equipo mantiene su estructura en la creación de oportunidades.

» Forma libre: Los jugadores tienen libertad para moverse por el campo y para **correr libremente**. Por ejemplo los delanteros pueden ir en busca del balón, los centrocampistas pueden desmarcarse por la banda etc.

DEFENSA

» Aquí puedes decirle a tus defensas en qué parte del campo quieres que empiecen a presionar, con cuánta agresividad iran a por la pelota, la longitud del campo que cubrirán o el tipo de línea creada por tus zagueros.

» **Presión:** Establece la altura del campo a la que los jugadores comenzarán a presionar al rival.

» Un valor bajo hace que tus defensas **esperen atrás** al rival, con paciencia y con orden táctico.

» Un valor alto inicia la presión al rival en su propio campo. Es interesante para **dificultar** su salida del balón, pero ten en cuenta que es más agotador para tus futbolistas.

» **Agresividad:** Determina la dureza con que tus defensas van a entrar a los delanteros rivales y cuánta presión será ejercida sobre el poseedor de la pelota por parte de tus hombres.

» Con un valor bajo, tus defensas tratan de **contener al jugador** que lleva el esférico. Raramente tratarán de entrarle, puesto que preferirán cubrir las posiciones.

» Con un valor alto tu equipo **presionará** ferozmente a los jugadores rivales, enviando más efectivos de la cuenta a por aquel que lleve el balón.

» **Anchura del equipo:** Indica cuánto se abrirá el equipo para defender.

» Un valor bajo hará que tu equipo se cierre para defender. Esto te permitirá tener una línea **más compacta** pero que dará más facilidades al rival para entrar por banda.

» Un valor alto aquí hará que tu defensa cubra todo el ancho del campo, yendo a los lados para taponar a los **jugadores de banda**. Con esto obviamente habrá más huecos en la zona central de tu defensa.

» **Defensas:** Afecta a la forma que adopta tu línea defensiva y a las posibilidades que tiene ésta de provocar el fuera de juego.

» Cubrir: Los defensas **no tienen por qué estar alineados**, ya que se trata de cubrir aquellas zonas del campo que convengan en cada ocasión para dificultar los pases al hueco.

» Fuera de juego: Los defensas están en línea y se **adelantan** en el momento del pase al hueco.



TÁCTICAS RÁPIDAS

» Puedes asignar tácticas a los botones de la cruceta para activarlas durante el partido con una pulsación. Así puedes decir a tu equipo que contraataque sin configurar nada más.

guía

FIFA 09

PS3


Robinho se fue del Madrid para triunfar en el Manchester City. En esta guía vamos a ayudarle a llegar a lo más alto, porque si no...


En el modo Conviértete en profesional hay que pasar rápidamente el balón. Como chupes mucho lo perderás y serás penalizado.

Conviértete en profesional

Conviértete en Profesional fue un modo ya implementado en la anterior entrega de FIFA. No obstante este año se ha incluido también la opción para disputar cuatro temporadas completas con un jugador real o con uno inventado por ti.

Consejos Be a Pro

MANTENER LA POSICIÓN

» A los pies de tu futbolista hay unas flechas que te indican el lugar **en que debes estar** en cada momento. Según lo cercano o alejado que estés del sitio que te corresponde el número de flechas será mayor o menor. Procura **respetar esto** en todo momento, ya que si no recibirás una penalización por posición inadecuada.

EL PASE

» Como en cualquier partido normal, puedes presionar el botón ⊗ para pasar el balón a un compañero. Debes ser cauteloso y **no arriesgar** demasiado, puesto que cada pase bien dado obtendrás una bonificación y por cada pase fallido una penalización.

» El botón ⊗ también sirve para **pedirle el balón** al jugador que lo tenga. Sin embargo, que aprietes este botón no quiere decir que necesariamente te vayas a hacer con la pelota. Tienes que mirar tu posición, así como la del otro jugador, ya que **si no existe una trayectoria de pase** posible serás penalizado al igual que en el caso de la entrega fallida.



OBJETIVOS DE PARTIDO

En cada partido tienes unos objetivos que debes cumplir. Cuantos más de ellos consigas, más puntos de experiencia se te darán al finalizar.

EL PASE AL HUECO

» Todo lo que hemos explicado para el pase normal se aplica al pase al hueco. De este modo, el botón ⊚ te permite, tanto realizarlos tú como **pedir que te pongan la pelota** en la trayectoria de tu carrera.

» Por supuesto, todo lo que hemos dicho acerca de bonificaciones y penalizaciones se aplica de la misma manera para el pase al hueco. Lo cierto es que no es bueno obsesionarse con este tipo de pases en los partidos de Conviértete en Pro. El **pase normal es más seguro** y también puntúa.

EL DISPARO A PUERTA

» El botón de disparo a puerta sirve para chutar tú, pero también para que un compañero controlado por la CPU efectúe un lanzamiento.

» Si ordenas un tiro a puerta cuando el compañero está en **buena posición** para ello, éste tendrá éxito y tú serás recompensado con puntos positivos. Lo importante a la hora de disparar a puerta es que te centres en que vayan a puerta, porque si no perderás más puntos de los que desearías.

SAL DEL FUERA DE JUEGO

» A los delanteros se les paga por marcar goles, no por estar todo el día en fuera de juego. Eso mismo se aplica para ti en el modo Conviértete en Profesional. Cada vez que tu jugador esté en posición anti reglamentaria aparecerá un **icono con el banderín** del juez de línea. Cada vez que veas esto salte inmediatamente del fuera de juego, porque si no, tu barra de puntuación empezará a descender.

CUBRIR AL RIVAL

» Naturalmente, como buen futbolista profesional, también debes **emplearte a fondo en tareas defensivas**, y no sólo atacar y atacar como les pasaba a Riquelme o a Ronaldo.

» Cada vez que el equipo rival tenga el balón, notarás que unos **círculos rojos** aparecen a los pies de ciertos futbolistas. Estos te indican a quién debes cubrir. Para ello hazlo como siempre,



MÉTELA ROBINHO

Como es natural, los goles son lo que más puntuación positiva otorga, y además sirven para cumplir los objetivos del partido. Así que ya sabes, ponte las pilas y marca muchos.



Consejo: En el modo Conviértete en Profesional es recomendable ofrecerse mucho y pasar rápido el balón a los compañeros para ganar puntos de manera más rápida.



Al acabar los partidos puedes emplear los puntos de experiencia obtenidos para incrementar las habilidades de tu futbolista.



Si pides el cambio durante el partido perderás puntos y serás duramente criticado por la prensa. Estos periodistas...



PRESIÓN DE COMPAÑERO

Con el botón ◎ puedes ordenar a un compañero que vaya a la presión del hombre que lleva la pelota. Así podrás recuperar más rápidamente.

acércate a ellos y pulsa el botón ⊗. Si no lo haces tu barra de puntuación comenzará a **descender**.

›› De todos modos no te obsesiones mucho con marcar a todos los jugadores que se te indican, porque si no, tendrás a los pocos minutos un futbolista **completamente asfixiado**.

PRESIÓN CON DOS HOMBRES

›› Al igual que en cualquier otro partido puedes decirle a un compañero que **vaya a la presión** pulsando el botón que tengas designado para ello. De este modo puedes robar balones sin correr tú, que noventa minutos de un lado a otro son muy largos.

Temporadas Be a Pro

CUMPLE LOS OBJETIVOS

›› Hay dos tipos de objetivos, **los de temporada y los de partido**. Los primeros se te dan cuando inicias la partida en el modo Conviértete en Profesional, y los segundos antes de cada partido que vayas a jugar.

›› Por lo general son siempre los mismos: ganar el partido, conseguir una puntuación superior a 7.0, marcar goles etc. Lograr los objetivos no es obligatorio para seguir avanzado, pero sí muy útil, ya que cuantos más de ellos consigas, **mayor cantidad de puntos de experiencia** se te dará.

Lo más aconsejable es que trates de cumplir el objetivo de puntuación en todos los partidos, lo cual podrás hacer sin tener que meterte en cosas demasiado complicadas. Simplemente **con pases correctos** y ofreciéndote a tus compañeros podrás mantener una gran cantidad de tu barra en verde.

MEJORA TU FUTBOLISTA

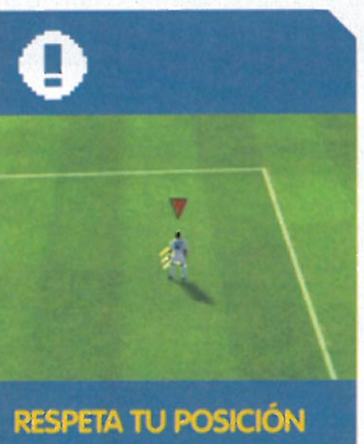
›› Al finalizar los partidos recibirás puntos de experiencia según el **número de objetivos** que hayas cumplido. Con ellos puedes acceder a la pantalla de mejorar jugador e invertirlos en incrementar sus habilidades.

›› Lo más recomendable es no intentar dar de todo a tu futbolista porque entonces no tendrá nada. Potencia algunas de sus habilidades específicas al máximo y deja otras bajo mínimos. Por ejemplo es mejor tener un disparo demoledor que un disparo normalito, y un cabezazo o pase normalitos.

HAZTE IMPORTANTE

›› Tener buenas puntaciones al finalizar los partidos conlleva enormes ventajas. Al principio empiezas jugando en el filial del club elegido. No obstante si tus actuaciones con éste son buenas, los entrenadores **comenzarán a fijarse** en ti y verás cómo en el menú se rellenan poco a poco las barras de niveles actuales. Según vayan creciendo dichas barras ascenderás al primer equipo, **recibirás ofertas** de otros clubes importantes e incluso llegarás a jugar con la selección nacional. Si tu actuación en los amistosos es buena podrás disputar la Copa Mundial de naciones.

›› Además, si consigues **tener importancia** dentro del club puede que te acaben nombrando capitán. En ese caso podrás hacer tú mismo las alineaciones y tácticas del equipo.



RESPETA TU POSICIÓN

›› Las flechas que aparecen a los pies de tu futbolista indican lo lejos que está de su posición habitual. Cuando veas las tres flechas corre rápidamente a tu sitio porque si no perderás puntos.



OBJETIVOS ANUALES

Según el equipo en que estés y la calidad del futbolista, los objetivos serán más ambiciosos. Aquí Robinho tiene que marcar más de diez goles.



PRESIÓN

Algunos jugadores rivales tienen un círculo a sus pies cuando están atacando para indicarte que presiones.



En este modo habrá momentos aburridos. No desesperes. Tu ocasión llegará.



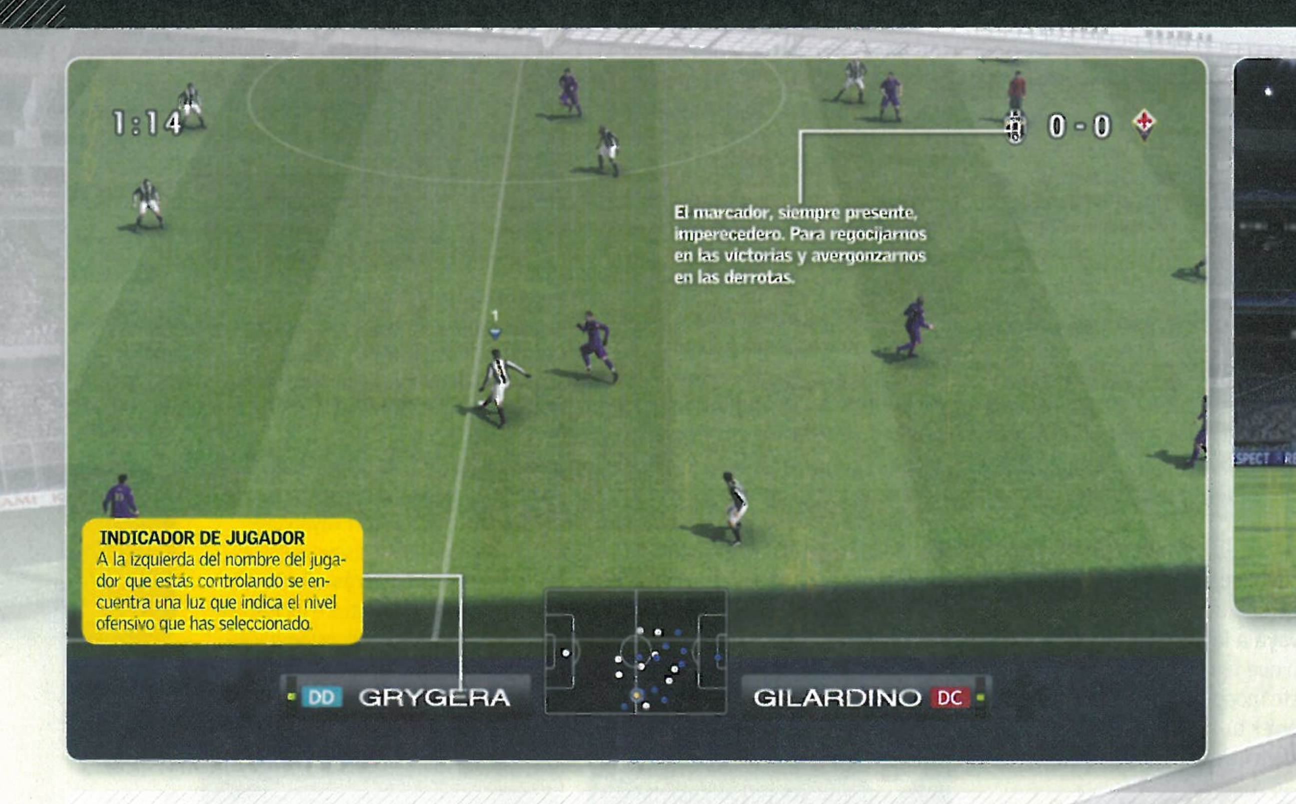
Si te sitúas bien al pedir un pase, obtendrás puntos positivos aunque el balón no llegue.



En la pantalla de estadísticas podemos ver que tal lo está haciendo el jugador.



PRO EVOLUTION SOCCER 2009



LOS CONTROLES EN ATAQUE Los movimientos básicos de índole ofensiva son cuatro: el pase, el pase alto, el pase al hueco y el disparo a portería. Estos son los que debes conocer para salir al campo. ¿Quiere esto decir que no hay más? Por supuesto que no. En PES 2009 hay montones de posibilidades que irás descubriendo gracias a nuestros consejos de las siguientes páginas. Como siempre hay que elegir el momento adecuado para cada uno de ellos.



PASE
El pase normal. El pase más seguro. El de toda la vida. Al igual que siempre, se realiza pulsando una vez el botón ⊗.



PASE ALTO
Con este golpe el balón puede recorrer grandes distancias en un corto espacio de tiempo. Se realiza pulsando el botón ◎.



PASE AL HUECO
Se diferencia del pase normal en que en lugar de ir al pie del compañero va adelantado a su carrera. Se hace con el botón △.



TIRO
Para chutar a puerta debes pulsar ▢. La barra de potencia y la posición del jugador será la que determine la precisión del tiro.

Otro año más Konami nos trae el fútbol esperado por millones de personas, y es que a pesar de sus recientes altibajos Pro Evolution Soccer ha creado un estilo reconocido por todos y que no varía temporada tras temporada. No obstante, si a pesar de eso se te ha olvidado ya cómo jugarlo o sencillamente nunca lo has sabido, nosotros te ayudamos a dominarlo.

HABILIDADES Este año, PES 2009 ha cambiado el sistema para realizar filigranas. Si antes se podía hacer alguna que otra virguería con el joystick derecho, ahora sólo sirve para dar pases. A partir de ahora hay que acostumbrarse a hacer las ruletas y amagos moviendo a nuestro futbolista en diversas direcciones con el botón R2 pulsado todo el tiempo.

EL RADAR
Igual que un conductor debe mantener un ojo en la carretera y otro en el retrovisor, el jugador de PES debe mirar el radar siempre para ver a sus compañeros.

DEFENSA

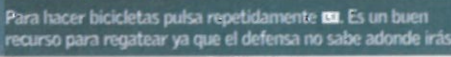
PRESIÓN
Si mantienes presionado el botón ⊗ cuando el equipo contrario lleva el balón, el jugador que controles irá al encuentro de su poseedor.

PRESIÓN DE UN COMPAÑERO
Parecido a la técnica anterior, solo que esta vez debes pulsar ◎. Así, un compañero irá a por el rival.

ENTRADA
Es una forma de robar el balón cuando el rival está a una distancia mayor. Se realiza con ◎ pero hay que tener cuidado de no hacer falta.

SACAR AL PORTERO
Se trata de tu último recurso cuando el delantero rival se quede solo ante la portería. Saca a tu portero con △ para dificultarle la definición.




Para hacer bicicletas pulsa repetidamente L1. Es un buen recurso para regatear ya que el defensa no sabe adonde irás.



Si pulsas a la vez los botones L1 y R1 estando parado, tu jugador echará el balón hacia delante, lo cual da precisón al golpe.

PS3
PS2

controles avanzados

A pesar del paso de los años, ***Pro Evolution Soccer*** mantiene unos esquemas de juegos similares, unos controles parecidos y, lo más importante, un estilo que sentó las bases en el ámbito del fútbol virtual. Lee las siguientes líneas para conocerlo a fondo.

Movimientos ofensivos

AMAGO DE DISPARO

» Todo un clásico de ***Pro Evolution Soccer*** y uno de los regates más sencillos y efectivos. Para realizalo tienes que pulsar el botón de **tiro** e inmediatamente el de **pase** mientras la barra se rellena. Si además lo acompañas con una dirección harás un recorte.

PARED

» Para hacer una pared con un compañero dale un pase con el **botón L1** pulsado. Tras esto tu jugador comenzará a correr hacia arriba para que le devuelvas el balón cuando quieras.

» Este truco también sirve para **descolocar** las defensas, puesto que la carrera del hombre que da el pase se llevará algún contrario consigo y podrás seguir avanzando por ese hueco en lugar de devolver el balón.

PASE AL HUECO POR ALTO

» Si a la hora de dar un pase al hueco con ◎ mantienes el botón L1 el jugador **elevará el balón** para hacerlo llegar a su compañero por encima de las líneas enemigas.

FRENAR EN SECO

» Si pulsas una sola vez el **botón R1** tu jugador se frenará en seco. Esto tiene dos aplicaciones, ya que sirve para desconcertar a los defensas con paradas y **cambios de ritmo**, y para esperar a que tus compañeros se recoloquen y libren de sus marcajes.

ENCARAR A PORTERÍA

» Este movimiento es similar al anterior, pero el jugador además de frenar se dará la vuelta para mirar hacia la portería contraria. Se realiza con una pulsación del **botón R2**, y es más rápido que girar manualmente.

DEJAR PASAR EL BALÓN

» Suelta todos los botones y **pulsa únicamente R1** cuando tu jugador vaya a recibir un pase para que el balón pase por debajo de sus piernas.

LA CUERDA

» Mientras avanzas sin pulsar el botón de correr, cambia de dirección y regresa a tu posición inicial inmediatamente. Así tu futbolista **se cambiará el balón de pierna**. Es decir, ve recto, pulsa la diagonal y prosigue recto.

BICICLETA

» Se realiza pulsando **dos veces** los botones **L1 o R1** dependiendo de si quieres una bicicleta larga o corta.

LA ELÁSTICA

» Por su realización es similar a la bicicleta, pero debes pulsar L2 **tres veces**. Eso sí, no todos los jugadores son capaces de hacerla.

VASELINA CORTA

» Si después de pulsar el botón de disparo das **un toque a R1** tu futbolista meterá el pie por debajo de la pelota para picarla. Es una manera efectiva de meter goles cuando estás en el área; el portero se te echa encima y no te da tiempo a chutar del modo normal.

VASELINA LARGA

» Este tipo de vaselina es para hacerlo desde distancias mayores. Para realizarlo tienes que mantener pulsado **el botón L1** a la vez que disparas a puerta. Procura rellenar poca barra porque si no se te irá arriba.

TIRO CON EL INTERIOR DEL PIE

» Si estás desesperado porque cada vez que te encuentras solo ante el portero haces lo que se llama **tirar al muñeco** aquí tienes la solución. Si justo después de pulsar el botón



LA RULETA MARSELLESA
Mantén pulsado el botón R2 para que tu jugador se mueva con el balón pegado al pie, y rota la cruceta o el joystick izquierdo 360º en la dirección que prefieras según cómo quieras hacer la famosa ruleta de Zidane.



Consejo: Este año puedes utilizar el joystick derecho para dar pases manuales. Basta con que lo muevas en la direcciòn deseada y con la fuerza necesaria.



Para marcar goles de falta no apuntes demasiado cerca de los palos y dale efecto a la pelota con el joystick o la cruceta.



El tiro con el interior del pie es mortífero cuando tu delantero está en buena posición para realizarlo, porque va muy ajustado.

de disparo **le das un toque a R2**, tu delantero golpeará el balón con el interior del pie. Esto da como resultado un golpeo más preciso, más ajustado al palo, pero obviamente menos potente.

CANCELACIÓN

» Hay momentos en ***Pro Evolution*** en los cuales los jugadores se mueven automáticamente. Un ejemplo de esto es a la hora de recibir un pase al hueco, ya que el futbolista encargado de buscarlo corre siempre controlado por la máquina. Si en algún momento del partido quieres **ser tú el que controle** ese tipo de situaciones mantén pulsados a la vez los botones L2 y R2. De este modo podrás manejar a ese jugador de forma normal.

» La cancelación también sirve para evitar todos aquellos tiros y pases que en ocasiones se nos quedan **grabados** en la memoria de la consola provenientes de una jugada anterior. Si aprendes a hacerla bien no tendrás que repetir más aquello de «bah, se me quedó el tiro grabado y quería pasar».



EL RECORTE

En la imagen podemos ver cómo Eto'o pilla al defensa rival a contrapié. Recuerda que para hacer el recorte debes presionar el botón de disparo y justo después el de pase, mientras la barra aún se rellena.

TIRARSE A LA PISCINA

» Sin lugar a duda **el movimiento más divertido** de ***PES 2009***. Puedes hacerlo en cualquier parte del campo, y para ello sólo tienes que pulsar a la vez los botones L1 + L2 + R1.

» No obstante no esperes mucha efectividad de este truco por que los arbitros son muy **listos** y no suelen tragarse semejante engaño.

REGATES LIBRES

» Este año ***PES 2009*** te da la posibilidad de dar rienda suelta a tu imaginación en el aspecto de los regates y los trucos con el balón.

» Si mantienes pulsado el botón R2 puedes realizar montones de **movimientos especiales** con el balón según lleves a tu jugador de un lado a otro. Por ejemplo con una rotación completa puedes hacer la **ruleta marsellesa**. No obstante ten en cuenta que estos movimientos dependerán de la calidad que tenga el jugador que lleva el balón controlado.

» Para conocer en profundidad todos estos regates puedes entrar en el **apartado de ayuda** sobre los controles en el menú de pausa.

Controles defensivos

NIVEL ATAQUE/DEFENSA

» Habrá momentos a lo largo del partido en que necesites tener a todos tus jugadores atrás formando un **cerrojo** para aguantar el resultado. Otras veces en cambio preferirás que todo tu equipo se vaya **arriba** a un ataque desesperado.

» Para cambiar el nivel de ataque/defensa de todo el conjunto debes **mantener pulsado el botón L2**. Si lo combinas con R1 el nivel bajará, y si lo combinas con R2 subirá. Puedes ver el nivel que tiene en cada momento en el panel de información del futbolista, en la parte inferior de la pantalla.



AGUANTAR LA POSICIÓN

» Defender un uno contra uno, si tienes delante a los mejores jugadores del juego, es **francamente difícil**. No obstante debes tener en cuenta que si le das la espalda será mucho más fácil para él regatearte.

» Por lo tanto te aconsejamos que si haces retroceder a un defensa, sea siempre **mirando hacia delante**. Esto lo puedes lograr si mantienes pulsado el botón R2.

DESPEJAR

» Cuando estés en tu propio campo el botón ◯ cambia su función para pasar de ser un disparo a ser un **despeje**.

» La diferencia entre despejar con ◯ a despejar con ◎ es que es **más contundente**, pero menos preciso.

CAMBIAR JUGADOR

» Cada cual prefiere su propio sistema, pero nosotros **te recomendamos** que utilices el cambio de jugador semi-asistido debido a su mayor precisión respecto al cambio automático.

» Para **cambiar el cursor** de un defensa a otro tienes que pulsar L1.

Mira el radar antes de centrar para ponerla justo en la cabeza de tus delanteros.

El paso lateral de PES sigue vigente. Ve en una dirección y gira en perpendicular.



El piscinazo es el movimiento más divertido de PES 2009. Lo malo es que el árbitro no es tonto.

!



LOS LATERALES AL LATERAL DEL CAMPO

» Por alguna razón, los laterales de PES tienden mucho a irse hacia el centro y dejar la banda vacía. Intenta que se mantengan en su sitio si es posible.



Procura utilizar formaciones para las que tengas suficientes efectivos. ¿Qué pasa si el lateral derecho se lesiona y no tienes más?



Antes del partido observa las flechas en el nombre del futbolista para ver su estado de forma. Parece que alguno estuvo de fiesta.

PS3 PS2

menú de tácticas

Si eres un asiduo de la saga ***PES*** ya conocerás la importancia de las tácticas y estrategias para poder desarrollar tu juego. En cambio, si eres un recién llegado deberías conocer la importancia de este apartado.

Alineación

CAMBIO

» Aquí puedes elegir la **formación** que prefieras entre la multitud que hay a tu disposición. En las dos siguientes páginas te comentamos en profundidad algunas de las que más se utilizan en el mundo del fútbol.

» A la hora de decantarte por una de ellas deberías tener en cuenta la **calidad y cantidad de jugadores** que tienes para cada posición. Por ejemplo no es recomendable jugar con doble pivote si sólo tienes un buen centrocampista defensivo. En ese caso será mejor que optes por una formación que te permita utilizar a tus, quizás, tres buenos organizadores. Lo mismo ocurre si quieres jugar por banda pero no tienes jugadores útiles para ello.

» Si, con el cursor sobre una de estas formaciones, pulsas el **botón** R1 aparecerá ante ti una variante de las mismas. Estas **disposiciones alternativas** suelen basarse en la utilización de un líbero que se mueve por detrás o delante de toda la línea defensiva.



Consejo: Los extremos son muy útiles y peligrosos en PES 2009, ya que por muy bien que defienda tu rival, siempre se le va a escapar alguno por la banda.

EDITAR

» Las formaciones predefinidas de ***PES*** están bien para jugar de un modo rápido, pero son un poco **estáticas**. Por ejemplo, de las originales no hay ninguna que utilice el segundo delantero (no así las alternativas). Por esto mismo es recomendable que utilices esta opción para colocar así a tus futbolistas en el **punto exacto del campo** que necesitas.

» Una vez hayas situado el jugador donde tú quieres aparecerá ante ti un menú para elegir su **demarcación**. Para conocer las demarcaciones en las que un futbolista está especializado pulsa R1 sobre él.

CONFIGURAR MARCAJE

» Muchos equipos de ***PES 2009*** tienen futbolistas que parecen sacados un cómic de DC en lugar de del mundo del fútbol. Si tienes miedo de que el Henry de turno pueda hacer destrozos en tu zaga, tienes la posibilidad de **establecer marcajes** sobre ese tipo de futbolistas u otros que sean importantes de algún modo para el equipo.

» Para ello entra en este menú, selecciona al defensa que prefieras, y después al delantero que necesites cubrir. Tienes dos posibilidades: el marcaje **normal**, para cuando el equipo rival tiene el balón, y el marcaje **agresivo**, que se aplica durante todo el partido.



LAS HABILIDADES

» En el menú puedes ver las puntuaciones de los jugadores y sus habilidades especiales (pase, lado, disparos medios...). Los *cracks* como Cristiano Ronaldo tienen muchas de ellas.

Cambiar jugadores

» Aquí es donde eliges a los once hombres que van a salir a defender tu honor... y quizá el bocata de la merienda. Algo que debes tener siempre en cuenta a la hora de confeccionar tu alineación es el **estado de forma** de cada futbolista, que como es habitual se representa mediante flechas. Como es habitual, cuanto más erguida la flecha, más inspirado está.

» También es interesante que mires las **cualidades** de tus futbolistas para saber cuáles son los que más te convienen. Por ejemplo, si piensas atacar mucho con los laterales, será mejor que elijas a aquéllos que tengan un mayor atributo de ataque. En cambio, si quieres que se queden atrás, elige a los más defensivos.

Establecer tácticas/estrategias

Cambiar estrategia

» Este menú te permite **asignar estrategias** a cada uno de los botones del pad. Así, durante el partido puedes pulsar L2 más cualquiera de estos botones para poner en práctica aquello que has seleccionado. Por ejemplo



En el menú de formaciones puedes elegir la que más se adapte a tu estilo. Además si pulsas verás formaciones alternativas.



Si un defensa de tu equipo es amonestado en los primeros compases del choque, es recomendable cambiarlo antes de que lo echen.



GOL DE CÓRNER

Un buen truco para marcar rematando un córner es sacarlos con la mitad de la barra y pulsando arriba en la cruceta de control. Si además les das un poco de efecto serán más difíciles para los guardametas.

si a ⊗ le asignamos «cambiar bandas», tus extremos se irán a la banda contraria sencillamente pulsando a la vez los botones L2 y ⊗.

Plan estrategia A y plan estrategia B

» Para enriquecer aún más tu juego puedes utilizar esta opción, que te permite guardar **dos estrategias alternativas**, con sus respectivas alineaciones o formaciones, y activarlas durante el partido sin tener que ir al menú de pausa y sin perder tiempo.

» Una vez las hayas creado debes **asignarlas** a cualquiera de los botones del pad del mismo modo que hemos explicado en el apartado anterior. Las posibilidades de este sistema son infinitas, ya que puedes pasar de una 3-4-3 ofensiva a un conservador 5-4-1 con solo dos dedos.

Estrategia del equipo

» Aquí podemos cambiar dos parámetros, que son «línea defensiva» y «fuera de juego». Tanto uno como otro lo podemos fijar según nuestros intereses en **A, B o C**.

» La A indica el máximo rigor a la hora de llevar a cabo lo que estamos ajustando. Si ponemos el parámetro «línea defensiva» en A, nuestros defensas se irán **mucho más arriba** de lo normal a presionar al equipo rival cerca del círculo central. En cambio si lo ponemos como C, nuestra línea defensiva jugará **muy cerca** de nuestra propia portería.

» Con el fuera de juego ocurre algo similar. Si lo definimos como A, nuestros jugadores intentarán **constantemente** dejar a los delanteros en posición incorrecta, pero si lo ponemos en C, rara vez lo intentarán. Naturalmente huelga decir que **hay que ser coherente** cuando fijemos estos valores, ya que si ponemos «línea defensiva en A» y «fuera de juego en C», tendremos una defensa adelantadísima que se comerá los pases al hueco como quien come pistachos.

» Ten en cuenta también que poner estos parámetros en A hace que tus jugadores **se agoten mucho más**.

Configuración rápida

» Si eres de los que quieren ponerse a jugar inmediatamente, pero no por ello renunciar a las posibilidades tácticas que ofrece ***Pro Evolution Soccer 2009***, tienes el menú de configuración rápida. En él puedes establecer ciertas rutinas de ataque **ya predefinidas** y que vienen a ser, de modo sucinto, una combinación ya hecha de las cosas que hemos estado viendo hasta ahora.

CONTROL DE LÍNEA DEFENSIVA

» Si quieres que tu equipo utilice la táctica del fuera de juego es fundamental que tengas un defensa con la habilidad «control de línea defensiva».



A LA PIZARRA

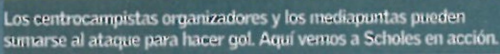
La pantalla de tácticas y alineaciones es tu mejor aliada al inicio del partido. Ya puedes tener los mejores jugadores del mundo que, como no hagan lo que quieres, vas listo.

No obstante funcionan bastante bien y tienen títulos muy descriptivos para saber en qué consisten.

» Algunos parametros que podemos fijar son «Autocambios» para que la máquina sustituya **automáticamente** a aquellos jugadores que estén exhaustos, «Autocambio alineación», para que la CPU varíe la formación que estás utilizando a lo largo del partido o «Tras la defensa» para que tus jugadores busquen pases a **la espalda** de la descuidada zaga enemiga.

» También podemos decirle a la máquina que vaya variando el nivel de ataque y defensa según vayamos necesitando en cada momento, y por si fuera poco, también podemos decir que nos haga **la alineación entera** a base de los jugadores de más calidad o de aquéllos que estén en mejor estado de forma. Todo para que nosotros no tengamos que preocuparnos de nada más que de meter goles.





Los centrocampistas organizadores y los mediapuntas pueden sumarse al ataque para hacer gol. Aquí vemos a Scholes en acción.



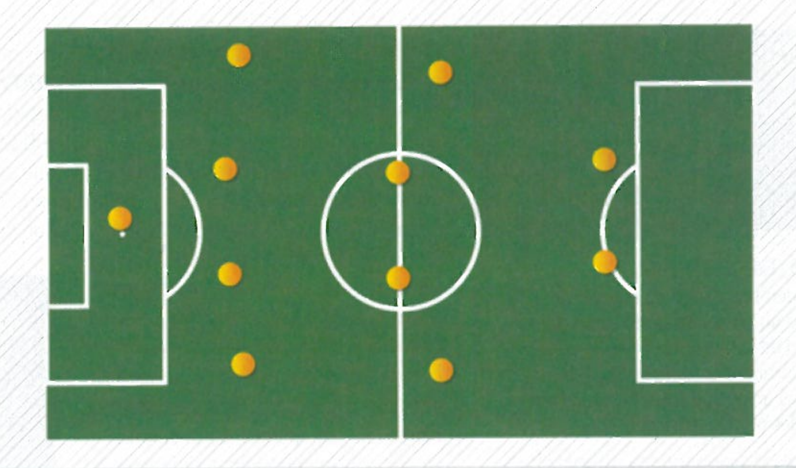
La increíble temporada de Fernando Torres no ha pasado desapercibida para los programadores de PES 2009. Es muy bueno.

PS3

PS2

4 - 4 - 2

Es la más equilibrada y versátil de todas las formaciones. Su principal ventaja es que la presencia de los dos centrocampistas de banda puede emplearse tanto en labores ofensivas como defensivas. De hecho en ataque se ven potenciados por las subidas de los dos laterales, que además pueden ser cubiertas por los hombres de contención. Lo malo es que no tiene un mediapunta para organizar.

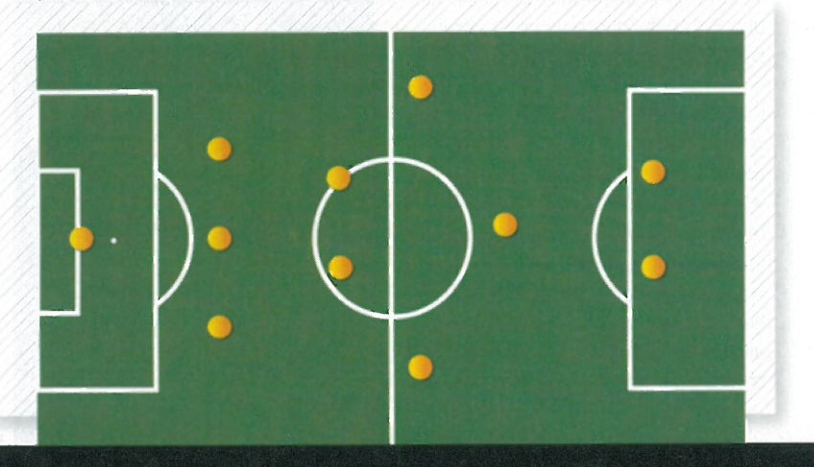


4 - 3 - 3

Lo mejor de esta formación es que con los tres hombres de medio campo formando una línea compacta, puedes dominar esa parcela del terreno de juego. Puedes hacer que el situado en el centro juegue como organizador o como destructor de juego. Además sus dos extremos a ambos lados del área rival son una fuente constante de peligro. Lo malo es que dichos extremos defienden poco.

3 - 5 - 2

Con las formaciones de tres defensas tienes que jugar, obviamente con tres centrales. Esto es muy práctico sobre todo porque puedes hacer que los dos de los lados marquen al hombre mientras el del centro campa a sus anchas. Además el centro del campo cuenta con un doble pivote defensivo y dos interiores que pueden ayudar delante y atrás.





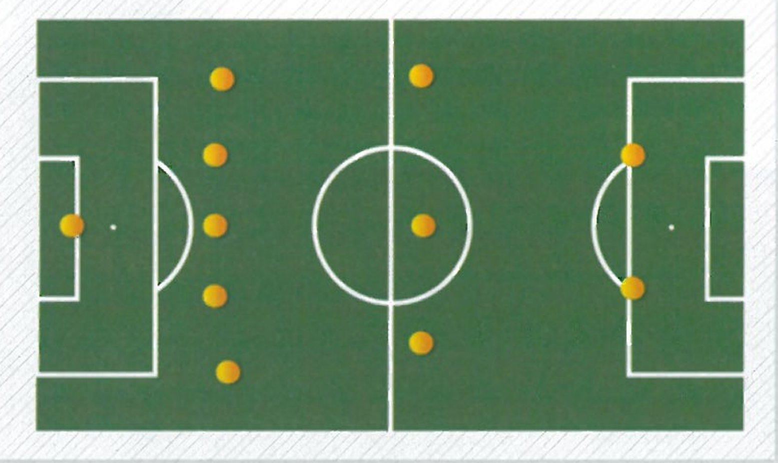
Tirándote al suelo con el botón ○ puedes cortar muchos pases a los que no llegarías con los métodos normales. Sé listo y anticipa.



Todos los equipos tienen un cerebro que hace funcionar a los demás en el plano ofensivo. Aprovecha sus habilidades de pase.

5 - 3 - 2

Es una formación muy defensiva pero a la par divertida porque tiene muchas sorpresas para el contrario. La más importante es sin duda la aportación que los dos laterales pueden hacer al juego ofensivo sin dejar excesivos agujeros atrás, ya que contamos con tres centrales. El centro del campo es además compacto, lo cual dificultará la progresión de cualquier rival.

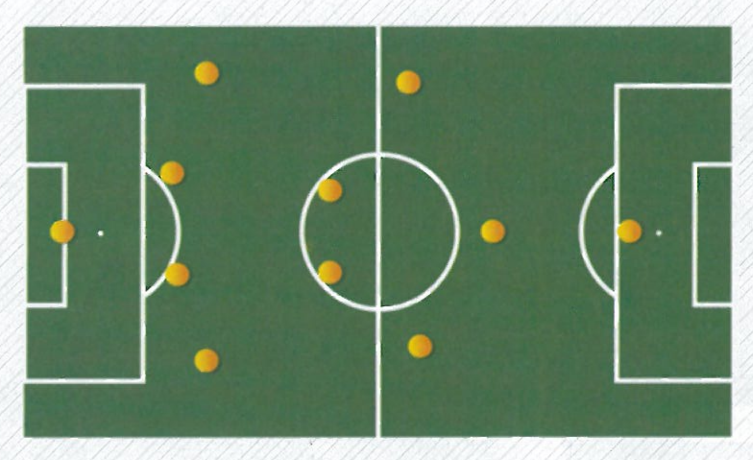




El Liverpool contra el Manchester. Un auténtico clásicazo del fútbol inglés.



Con el botón [illegible] pulsado puedes avanzar con el balón pegado a tus pies.



4 - 5 - 1

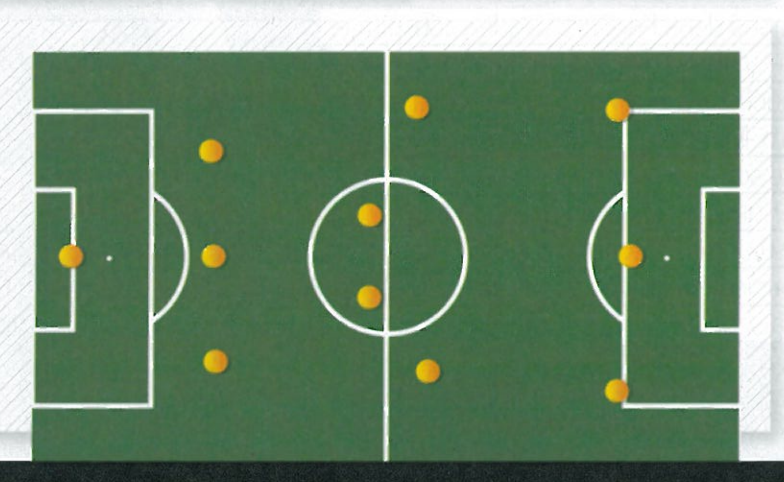
Quizá más defensiva que la anterior y muy parecida al 3-5-2. Ésta, además, es muy versátil en ataque, ya que a pesar de tener el delantero abandonado, contamos con un mediapunta que le puede ayudar y con dos interiores en las bandas que pueden ir al ataque sin preocuparse de la defensa, ya que están muy bien cubiertos por los laterales. Y el centro del campo es tuyo de calle.



Esta es la pose de frustración con que se queda uno tras fallar una ocasión de gol cantada.

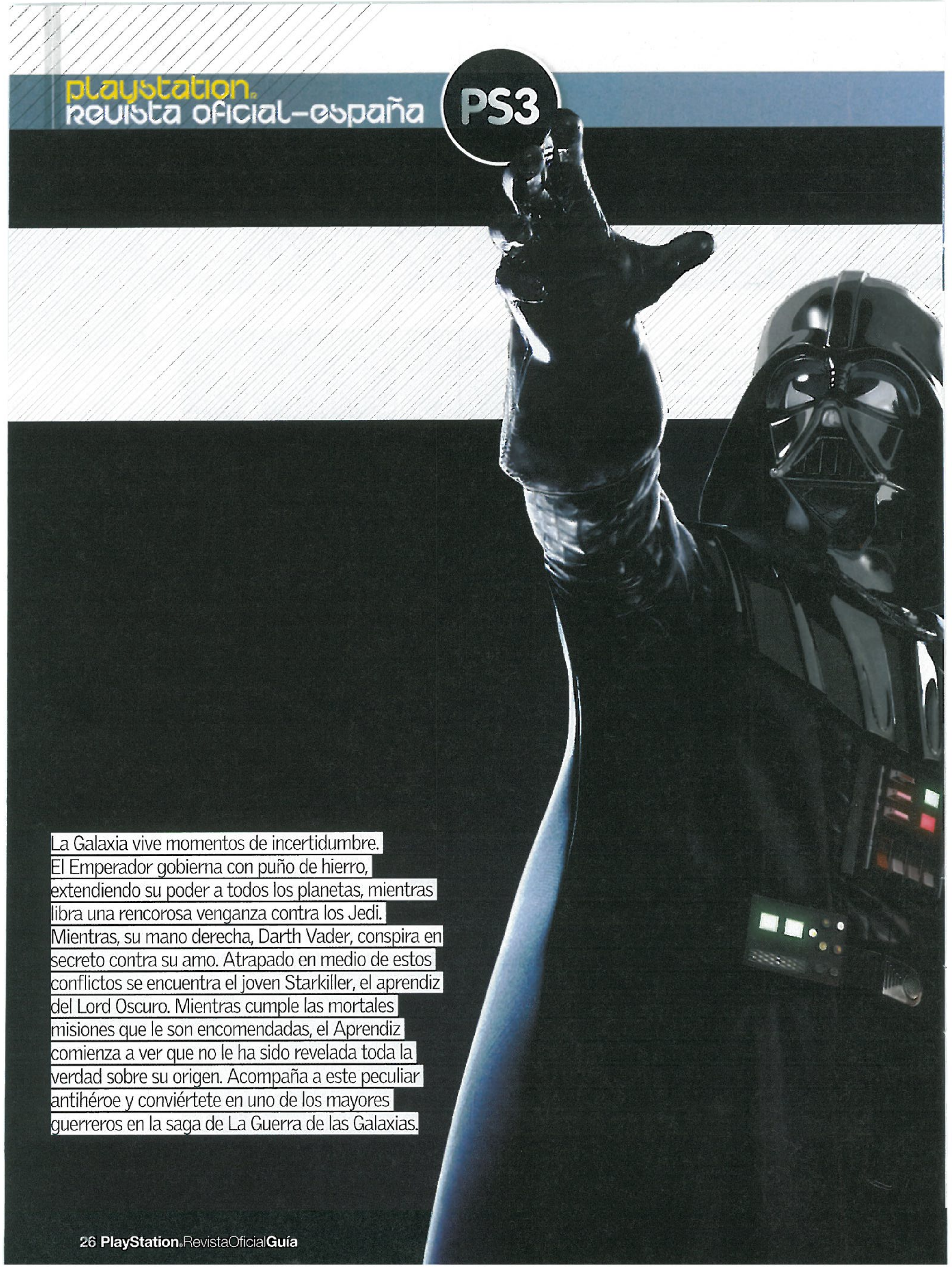
3 - 4 - 3

Es como un 4-3-3 pero mucho más ofensivo. La presencia de dos extremos y dos interiores puede ser una auténtica pesadilla para los defensas rivales, que verán cómo llegan hordas y hordas de atacantes por sus bandas. Eso sí, ten cuidado porque en cuanto pasen del centro del campo tienes poco para defender. No es recomendable para noventa minutos enteros.





Hacer circular el balón por todo el campo pondrá las cosas más difíciles al equipo rival, que se verá obligado a correr detrás de él.



La Galaxia vive momentos de incertidumbre. El Emperador gobierna con puño de hierro, extendiendo su poder a todos los planetas, mientras libra una rencorosa venganza contra los Jedi. Mientras, su mano derecha, Darth Vader, conspira en secreto contra su amo. Atrapado en medio de estos conflictos se encuentra el joven Starkiller, el aprendiz del Lord Oscuro. Mientras cumple las mortales misiones que le son encomendadas, el Aprendiz comienza a ver que no le ha sido revelada toda la verdad sobre su origen. Acompaña a este peculiar antihéroe y conviértete en uno de los mayores guerreros en la saga de La Guerra de las Galaxias.



STAR WARS:
EL PODER DE LA FUERZA

LO BÁSICO

Debes comprender el manejo de la Fuerza y el Sable de Luz, para combinar ambos y desarrollar así devastadoras técnicas de ataque.

PS3

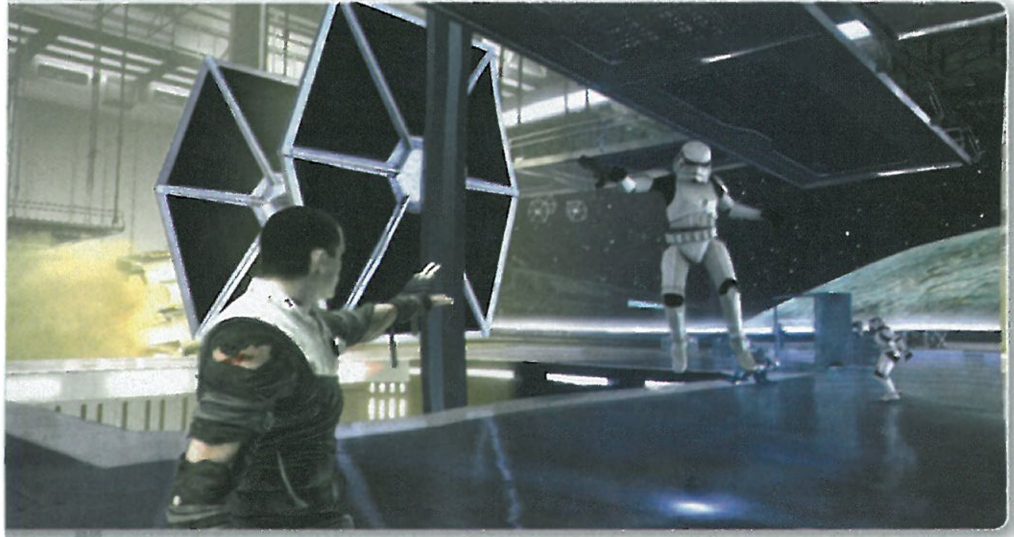
EL DESTINO DE UN SITH Como Aprendiz de Darth Vader, tu misión es trabajar en secreto para el Lord Oscuro, con miras a la derrota del Emperador. Has de recorrer la Galaxia en busca de Jedis, cumpliendo los encargos de tu amo. Al mismo tiempo, tu control sobre la Fuerza se hará mayor.





Cada uno de los enemigos en esta aventura tiene debilidades distintas. Explótalas para mejor tu control de la Fuerza.

USA LA FUERZA Tu control sobre la Fuerza (la energía que da poder a Jedis y Sith) es mayor a medida que completas misiones. Debes usar estos poderes para repeler a tus enemigos, mover objetos, lanzar rayos y, en definitiva, cualquier uso creativo que se te ocurra dar al entorno para atacar.



COMBOS

Tu Sable de Luz es el mejor aliado de la Fuerza. Gracias a esta espada láser puedes diezmar las fuerzas enemigas, por medio de una serie de combos que te permiten ser cada vez más letal. Pero atento, ya que tus rivales no te lo van a poner fácil.

CONSEJO: No intentes completar todas las misiones en tu primera partida. Disfruta del juego y, una vez lo hayas completado, podrás usar la opción de «Nuevo Juego +» para comenzar desde el principio conservando tu nivel, materias y accesorios.

STARKILLER
El aprendiz de Darth Vader es uno de los Sith más poderosos que existen. Aprende a dominar sus enormes poderes.



BLOQUEO
Tus rivales pueden bloquear tus estocadas, lo que impide que realices combos. Es preciso que rompas su defensa con la Fuerza, para a continuación enlazar una cadena de golpes sobre tu rival.



DUELOS
Los Jefes Finales son expertos luchadores. Contra ellos no basta un combo sencillo, sino que debes alternar ataques, a la vez que estudias los golpes de tu enemigo para dar con una brecha defensiva.

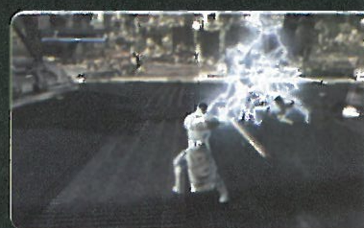


QTE
Los Quick Time Events son combinaciones de botones que debes realizar para rematar a un rival. Consisten en una espectacular cadena de golpes, en los que el Sable de Luz es fundamental.

TÉCNICAS DE LA FUERZA



PRESA
El poder más útil: agarra a un objeto o enemigo con R2, muévelo a tu antojo con el Stick Derecho y arrójalo en cualquier dirección.



RAYO
Presiona Triángulo para lanzar una terrible descarga eléctrica. También puedes realizar combos de sable, o cargar objetos de energía.



REPELER
Con L2 pulsado, presiona Círculo para crear una burbuja de Fuerza. Cualquier enemigo que te rodee saldrá despedido a gran distancia.

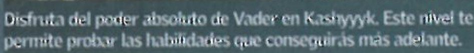


TÉCNICAS AVANZADAS
Al aumentar tu control sobre la Fuerza, serás capaz de proezas como arrojar tu sable, flotar en el aire o derribar un Destructor Imperial.

guía

Star Wars: el poder de la fuerza





Disfruta del poder absoluto de Vader en Kashyyyk. Este nivel te permite probar las habilidades que conseguirás más adelante.



Pese al alto número de Imperiales y Milicianos de Kota, los enemigos de la primera misión son sólo un anticipo, Aprendiz...

PS3

El joven Aprendiz de Lord Vader está a punto de descubrir el verdadero poder del Lado Oscuro. Acompaña a Starkiller en esta aventura, con la que formarás parte de esta épica historia. Hace mucho tiempo, en una galaxia muy, muy lejana...

Entrenamiento
PLANETA KASHYYYK

» Machaca Wookiees y **Soldados** por igual y derriba la puerta de madera.
» Una vez en las terrazas, elimina a los Wookiees y a los **Soldados** que combaten contra ellos, además de a los dos rivales que se abalanzan sobre ti. Sal de esta zona y sube la **rampa**, repleta de Wookiees.
» Cuando estés en el cruce de los **puentes**, lucha durante el asalto hasta que aparezcan más Wookiees, y después acércate al edificio.

JEFE: JEDI REBELDE

» Puedes agarrar al Jedi sin problemas, y estamparlo contra el suelo para **empalarlo** con tu Sable de Luz.
» Cuando aparezca un campo de **Fuerza** alrededor de tu enemigo, una vez la salud del Jedi se resienta, acércate para activar el Quick Time Event.

Misión 1
PLANTA DE TIE FIGHTERS

» Derriba la puerta que hay al fondo para entrar en el hangar. Arroja una caja a los **Soldados**.

Consejo: No abuses de los Holocrones Sith (los rojos). Localízalos y resérvalos para los enemigos más duros. Al coger uno recuperas toda la Salud y la Fuerza.

» Ahora, fíjate en la **cadena de montaje** de los TIE. Destrúyelos para completar el objetivo secundario.
» Cuando aparezcan más **Soldados** desde un ascensor, elimínalos. Busca el primer **Holocrón** en el pasillo opuesto a la entrada.
El segundo está justo al lado. Ahora, destroza la puerta central.
» Acaba con las milicias, sin pasar por alto el **Holocrón** 3 tras la puerta de la derecha.
» Cuando se acerquen más enemigos, arrójales **contenedores** explosivos (los pequeños con franjas rojas).
» Tras destruir otra puerta, avanza por la derecha. Si tienes paciencia puedes agarrar los TIE que te atacan.
» Ahora, salta al otro lado y aprovecha la confusión para acabar con **soldados** y milicianos. En la puerta del otro extremo tienes el **Holocrón** 4.
» Sube al ascensor y elimina a tus enemigos. Tras la puerta de la derecha tienes el **Holocrón** 5.
» Más combates entre milicia e imperiales. En la terraza contigua tienes el **Holocrón** 6.
» Sigue hacia la derecha. Sal y ve por el siguiente pasillo, donde te espera la **Milicia de Élite**.
» Cuando quedes atrapado en la sala contigua, arroja a tus enemigos hacia el campo de **Fuerza**.
» Después, apunta al generador que hay tras la pantalla y muévelo para desactivar el campo de **Fuerza**.
» Coge el **Holocrón** que absorbe la salud de tus enemigos.
» Te aguarda un **AT-ST**. Puedes arrojar enemigos y cajas al AT hasta que se active el QTE.
» Sube por la **cadena de montaje** de alas de TIE al segundo nivel. Acaba con los milicianos de las torretas, y sigue subiendo para obtener los **Holocrones** 7 y 8.

» Justo delante tienes el **Holocrón** 9, al que puedes llegar colocando varias alas de TIE en los huecos.
» Salta al pasillo de la derecha y obtén el **Holocrón** 10. Ahora, ve hacia las puertas con la alarma.
» A la derecha tienes el **Holocrón** 11, en un pequeño pasillo. Sube por la rampa y desactiva la barrera láser.
» Los **Holocrones** 12 y 13 están entre dos columnas y en un pasillo a la derecha, respectivamente.
» Usa el **Holocrón** Sith para eliminar a los enemigos que hay tras la barrera, y hazte con el **Holocrón** 14 (en un pasillo de la derecha) y el 15.

JEFE: GENERAL KOTA

» La especialidad de Kota son los ataques a **distancia**. Pégate a él y espera a que concluya un combo para contra-



USO CREATIVO DE LA FUERZA

» A medida que avances en esta aventura, tu catálogo de poderes será cada vez más amplio. No te limites a repetir los mismos ataques una y otra vez. De hecho, el juego te premia con Puntos de Fuerza adicionales (imprescindibles para subir de nivel) si combinas técnicas. Puedes, por ejemplo, electrocutar con Rayo a un Soldado de Purga, arrojar su cuerpo a los Imperiales, y rematarles arrojando al grupo tu Sable de Luz.



Moldea las vigas que cierran el paso para que la lluvia de chispas no te dañe al pasar. ¡Pero antes deshazte de los enemigos!



Estos Droides se mueven gracias a la Fuerza, lo que les dota de poderes fantasmales y los hace especialmente resistentes.

atacar, Cuando caiga al suelo, remátalo.

›› Evita el suelo, al rojo vivo por la caída hacia el planeta, y arroja a Kota por medio de Empujones de **Fuerza**. Cuando se quede sin energía podrás acabar con él por medio del QTE.

Misión 2
RAXUS PRIME

›› Activa el motor que flota frente a ti con un rayo, para abrir un agujero en la torre. Acaba con los primeros enemigos y, por medio de la **Fuerza**, eleva la plataforma de la derecha, para coger el **Holocrón** 1.

›› Los **esquifes** son naves que transportan a varios enemigos: destruye un total de diez.

›› Salta de una plataforma a otra y activa otros dos **motores** para que abran una vía en la torre.

›› Sube para coger el **Holocrón** 2 y salta hacia la salida. Una vez en el exterior, derriba el muro.

›› Fíjate en la lluvia de chispas. Usa una pieza de metal para bloquearla y así poder cruzar al otro lado.

›› En la siguiente zona se libra un gran combate entre Rodianos y Droides. Busca el **Holocrón** 3 justo a la izquierda de la salida.

›› Los Droides de la **Fuerza** son duros. Concentra sobre ellos una combinación de rayos y golpes.

›› También debes buscar el **Holocrón** 4 sobre una plataforma, al fondo. El **Holocrón** 5 está a la derecha.

›› Ahora, sigue hacia la derecha y derriba la puerta de metal. Antes de saltar hacia el hueco circular, destruye la puerta de enfrente para obtener el **Holocrón** 6.

›› Arroja barriles explosivos para reducir las **fuerza**s enemigas.

›› El **Holocrón** 7 está junto a un campo de **Fuerza** azul, a la derecha. El número 8 te espera en un pasillo.

›› Avanza hacia la abertura y baja en ascensor. Allí, busca el **Holocrón** 9 sobre una plataforma.

›› El **Holocrón** 10 está entre el generador y la antena. Destruye el generador para continuar.

›› Vuelve por el pasillo y dirígete donde estaba el campo de **Fuerza**.

›› Acaba con los Drones y salta al valle, hacia la izquierda. Tras eliminar a los Droides, carga con un rayo el **generador** del fondo. Justo entonces aparece un Titán de Chatarra.

›› Si no quieres arriesgarte a atacarle con tu Sable, arrójale chatarra.

›› Remátale con un **rayo** y activa el QTE para eliminar a este enemigo.

›› Antes de continuar, coge el **Holocrón** 11 de la zona derecha.

›› Mueve la pieza de metal que está bajo la llama del reactor.

›› Ahora, dobla la viga central para poder pasar al otro lado. Si miras justo enfrente verás una serie de **plataformas** que llevan al **Holocrón** 12.

›› Una vez en el pasillo, liquida a los Drones y salta a la **arena** para eliminar a otro Titán. Ten cuidado, esta vez usa un ataque giratorio.

›› Avanza hacia las puertas, a cuya izquierda está el **Holocrón** 13. Si subes a la plataforma de arriba, conseguirás los Holocrones 14 y 15.

JEFE: KAZDAN PARATUS

›› Este enemigo es muy vulnerable al Rayo de **Fuerza**, tras lo cual puedes usar un combo contra él.

›› Presta atención cuando salte a una columna y te arroje objetos: apunta a ellos y usa la **Fuerza** para devolverlos.

›› Cuando la salud de Paratus se resienta invocará dos **Titanes** contra ti: usa el Rayo y combos contra él, y al destruirlo podrás recuperar Salud. Remátalo con un Rayo y el QTE.

Misión 3
FELUCIA

›› Usa combinaciones de **Fuerza** y Rayos contra los Felucianos. El **Holocrón** 1 está a la derecha del sendero.

›› En Felucia hay **flores rojas** que arrojan veneno: si las encuentras, destrúyelas de inmediato.

›› En la parte baja de la caverna tienes el **Holocrón** 2. Rodea el saliente y salta al de arriba. En el segundo saliente, verás el **Holocrón** 3.

›› Sube por el tercer nivel y elimina a la flor que escupe veneno. El **Holocrón** 4 está en una plataforma.

›› Los bulbos de las plantas son explosivos. Justo en la cima, sobre otra plataforma, está el **Holocrón** 5.

›› El Jefe Guerrero hace que los enemigos sean mucho más duros, de modo que ve a por él: es el Guerrero rodeado de un aura **rojiza**.

›› A la derecha de la salida de la caverna, tras un bulbo, se encuentra el **Holocrón** 6.

›› Avanza hacia la **explanada** y elimina a dos Jefes Guerreros. Usa la táctica de golpear-y-esquivar.

›› A la izquierda tienes un camino escondido que lleva al **Holocrón** 7. Por las plantas llegarás al **Holocrón** 8.

›› Continúa por el túnel hasta conseguir el **Holocrón** 9, que flota sobre un cruce de caminos. A continuación te espera un Feluciano distinto, amarillo y enorme. Arrójalos al vacío por medio de la **Fuerza**.

›› El Rancor es apabullante. Atácale como si se tratase de un Titán.

›› Cuando elimines a todos los enemigos, coge el **Holocrón** 10.

›› Ahora, entra en el siguiente túnel. En el centro te espera el **Holocrón** 11.

›› Te esperan nada menos que tres **Rancors**. Por suerte estás rodeado de **bulbos** explosivos para deshacerte de estos monstruos.



Elimina cuanto antes a los Chamanes para reducir a los Felucianos.



El Rancor es vulnerable al Rayo y a los combos, si eres rápido.


A bordo del Empírico puedes usar el entorno a tu favor. Crea el vacío destruyendo las ventanas o arroja contenedores.


La Ciudad de las Nubes cuenta con una nutrida presencia imperial, incluyendo pelotones de guardias, francotiradores y soldados.

» Busca el **Holocrón** 12 sobre una plataforma, a la derecha. El 13 está también en el muro derecho. Busca el 14 a la izquierda, y el **Holocrón** 15, detrás de una columna.

JEFE: SHAAK TI

» Lo mejor es recurrir a **Repeler** para hacerla caer y poder atacarla. Cuando tu enemiga se concentre, aléjate para evitar su descarga.
» Tu enemiga invoca ahora al **Sarlacc**: esquiva los tentáculos justo cuando impacten.
» Después, repite la combinación de **Repeler - Empalar - Rayo** contra Shaak Ti hasta que se active el QTE.

Misión 4
EL EMPÍRICO

» Destruye con **Repeler** la celda de cristal. Busca un generador y muévelo hacia arriba para desactivar el veneno. Justo al lado de la salida tienes el **Holocrón** 1.
» Los Evo son vulnerables a los combos de sable de luz. Al lado tienes el **Holocrón** 2. El **Holocrón** 3 está en el nivel inferior, bajo la entrada.
» Entra en la sala de Emergencia y presta atención a los **Sombra**, capaces de volverse invisibles. Después, lanza Rayos a las cápsulas de escape.
» Ya que estás, coge el **Holocrón** 4 junto a una de las cápsulas.
» Desestabiliza a los **Soldados** con un par de descargas de **Fuerza**. Al final del pasillo, tras unos barriles, te espera el **Holocrón** 5.



Consejo: Usa el entorno a tu favor. A veces puedes evitar farragosos combates con solo arrojar un bidón explosivo, o lanzando a tus enemigos a un abismo.

» Atento, llega el primer Soldado de Purga. Fríelo a **Rayos** para poder enlazar combos sobre él.
» Finalmente, deshazte de los oficiales, levanta los **generadores** y rescata a Juno del campo de **Fuerza**.

Misión 5
CIUDAD DE LAS NUBES

» Tras hablar con **Kota**, debes escoltarlo hasta la salida. Acaba con los Locales y sal al exterior.
» Fíjate en los contenedores alargados: son de **Carbonita**. Arroja contra ellos a 10 imperiales para cumplir el objetivo secundario.
» El primer **Holocrón** está sobre el bar, mientras que el **Holocrón** 2 lo puedes encontrar junto a la salida.
» Ahora, sigue por la rampa de la derecha y busca abajo el **Holocrón** 3.
» Cuando alcances el primer pasillo circular, busca sobre ti el **Holocrón** 4. Justo en la plataforma superior, a la izquierda, está el quinto **Holocrón**.
» Los Locales usan sus **robots** contra ti. Son parecidos a los AT-AT, y puedes derrotarlos con combos.
» Los **Francotiradores** han de ser tu prioridad. Arroja los contenedores a tus enemigos hasta despejar la zona.

JEFE: GUARDIA SOMBRA

» Tu rival dispone de Repeler, Rayo y Presa, la cual puede dañarte si no pulsas ◎ rápidamente. Usa todo tu repertorio contra él.
» Una buena táctica es usar **Repeler** para derribarle, o bien esperar a que concluya un **combo** para poder contraatacar hasta que se active el QTE.

Misión 6
KASHYYYK IMPERIAL

» Busca el **Holocrón** 1 a la izquierda del chamizo. El siguiente **Holocrón** está detrás de un madero.
» La patrulla de Imperiales tiene unos peligrosísimos **Lanzallamas**. Destruye sus escudos con **Rayo**.
» Avanza con cuidado cuando aparezca el AT-ST, evitando el ataque de las **torretas**. Usa Rayo y combos contra el AT hasta que lo derribes con un QTE. Busca ahora el **Holocrón** 3 a la derecha del sendero, bien arriba.
» Cuando estés en el entramado de pasarelas, pon especial cuidado con los **Sombra** y los **Tiradores**.
» Puedes buscar el **Holocrón** 4 en un pequeño saliente a la izquierda. El **Holocrón** 5 está en un saliente.
» Sigue pasarela arriba y cúbrete del fuego de la torreta. Ahora, desde esta posición, mira abajo y busca el **Holocrón** 6, sobre una tubería.
» Delante está la **torre** de comunicaciones: arranca el panel de la base y usa Rayo sobre el generador.
» A tu izquierda, junto a la Torre, tienes el **Holocrón** 7.
» Desactiva el segundo **generador**. Ahora, destruye la puerta.
» Una vez pases la sala de los **monitores**, acaba con el Guardia Real.
» Libera al Wookiee y coge el **Holocrón** 8, sobre los cuernos de Bantha.
» Elimina al Francotirador que está sobre la jaula de los Wookiees, y ya que estás ahí coge el **Holocrón** 9.
» El **Holocrón** 10 está junto a la siguiente jaula Wookiee. Detrás tienes el siguiente **Holocrón**, el 11.
» Tras los escudos laser hay varios enemigos: arranca los **cables** para desactivar los escudos. Busca el **Holocrón** 12 dentro de una jaula.
» Con todo despejado, busca el **Holocrón** 13 dentro de la jaula.
» La gran torre tiene docenas de **enemigos**, y tu objetivo es extraer los cuatro **pilares** que la rodean.
» Antes de bajar, coge el **Holocrón** 14, sobre un árbol a tu derecha.



Sturn se oculta en el AT-ST para atacarte. Por suerte, dispones de mucho espacio para maniobrar y sorprenderle con tus combos.



Para evitar que te arrastre la corriente, avanza cuando no sople el viento y detente detrás de cada saliente hasta que cese.

Comienza por la izquierda y arroja hacia el cielo el primer pilar. Tienes el **Holocrón** 15 en el centro.

» Cuando la zona esté despejada, extrae los tres pilares restantes.

JEFE: CAPITÁN OZZK STURN

» Tienes que atacarle siempre por la espalda, para que no use su **cañón** pesado. Cuando reaccione, usa Rayo y no tardarás en activar el QTE.

Misión 7

DE VUELTA A KASHYYYK

» Arroja bidones a los grupos de enemigos y después busca el **Holocrón** 1, en el centro. El siguiente **Holocrón** está a la izquierda.

» Llega otro **pelotón**. Al final de la rampa está el tercer **Holocrón**.

» Arroja bidones a los Evo y los **Soldados** Purga. Saltando sobre la seta, sube hasta el **Holocrón** 4.

» Más Evo e Imperiales: deja que se acerquen y acaba con aquellos que no tengan **escudos**. Aparece un AT-ST que te cierra el paso.

» En el túnel de la derecha tienes el **Holocrón** 5, y más adelante el 6. Desciende y remata al AT con combos.

» Otro AT-ST te está esperando. También tienes que enfrentarte a Flores Venenosas e Imperiales, pero si eres hábil puedes hacer que el **fuego cruzado** dañe a todos.

» Arroja al Sarlacc a cuanto Imperial se te cruce, y sube para activar con Rayo el generador de la grúa. El **Holocrón** 7 está sobre los cables, mientras que el **Holocrón** 8 está abajo.

» Para cumplir el objetivo secundario, corta las **cadenas** del Sarlacc.

» Después, avanza por el puente de la izquierda, cogiendo el **Holocrón** 9. Sube a la segunda grúa y lanza una **descarga** al generador. Tan solo te queda repetir el proceso cruzando el tercer puente.

» Baja por el corredor metálico, sin pasar de largo cuando veas el **Holocrón** 10, a tu derecha.

» Tienes que lanzar un Rayo sobre el generador que hay enfrente para poder avanzar sin riesgos. El **Holocrón** 11 está justo sobre ti.

» Avanza usando las rocas como parapeto contra el viento. El **Holocrón** 12 está detrás de uno de los pilares de la derecha.

» Al caer en la siguiente batalla debes eliminar de inmediato al Jefe Guerrero y el Rancor. Vuelve al inicio para encontrar el **Holocrón** 13, saltando sobre una seta. El **Holocrón** 14 está justo debajo.

» El **Holocrón** 15 está a tu izquierda, junto a los bulbos. Despeja la zona del resto de enemigos.

JEFE: TORO RANCOR

» Lo principal es esquivar sus **embestidas**. Toréale y usa combos en combinación con Rayo.

» Mientras, Maris Brood se manifiesta de vez en cuando para atacarte. **Evítala** por el momento.

» Cuando el **Toro** esté en las últimas, remátalo con el QTE.

JEFE: MARIS BROOD

» Salta sobre ella cuando se vuelva invisible, coge distancia y usa Repeler para derribarla.

» Esa es la clave: hacer que caiga justo después de cada combo, y rematarla una o dos veces antes de ponese a cubierto.

Misión 8

RAXUS IMPERIAL

» Avanza para alcanzar el primer **Holocrón**. En un túnel, a la izquierda, está el **Holocrón** 2.

» Tras una puerta oxidada está el **Holocrón** 3. Baja para coger el siguiente, junto al círculo azul.

» Después, concentra tus esfuerzos sobre el AT-ST. Busca el **Holocrón** 4 sobre una plataforma, a la derecha. El **Holocrón** 5 está dentro de un túnel. El sexto está al lado.

» Por su parte, el **Holocrón** 7 te espera sobre el campo de batalla. Finalmente, obtén el octavo **Holocrón** cruzando la salida.

» Pégate a la **plataforma** para evitar los disparos de los francotiradores. Cuando esté despejado, puedes dar caza al resto de enemigo, así como al **Holocrón** 9, al frente.

» Cuando se abran las puertas del hangar, lánzate contra el **AT-ST**. Con un Rayo completo puedes derribarlo.

» El **Holocrón** 10 te espera en la pasarela superior. Sube al **ascensor**.

» Elimina a los **Imperiales** que se



Espera a que el Toro embista y atácale cuando se haya detenido del todo.



En Raxus debes extremar la precaución, dado el elevado número de Tiradores.



GUIÑOS A LA OBRA DE GEORGE LUCAS

» El Poder de la Fuerza está plagado de guiños y referencias a las trilogías originales de La Guerra de las Galaxias. Y no nos referimos sólo a la aparición de Leia Organa o la Estrella de la Muerte. Por ejemplo, en Raxus Prime, puedes extraer de la lava un X-Wing, tal y como intentase hacer Luke en Dagobah. Presta atención a las transformaciones de Proxy, o a los trofeos del Capitán Sturn. Entre ellos, el cuerpo de cierto personaje muy irritante.



Para cumplir su objetivo, Proxy adopta la forma de tus peores enemigos. Por suerte, no es tan poderoso como todos ellos.



Vader es el enemigo final más temible de todo el juego. Evita que sus técnicas del Lado Oscuro reduzcan tu energía a distancia.

PS3

ocultan tras los escudos y sube por el siguiente **ascensor**. El **Holocrón** 11 está al final del pasillo.

» En la siguiente sala puedes arrojar a los enemigos contra el **escudo** láser.

» Ahora, sube la rampa hacia el centro, y usa **Rayo** sobre los cinco generadores de este lado de la torre.

» Regresa ahora al **escudo** láser y desactiva los dos generadores.

» Sube de nuevo por la rampa, destruye el **muro** detrás de unos contenedores, y obtén así el **Holocrón** 12.

» Salta a la **pasarela** inferior y desactiva los cuatro generadores del muro.

» El **Holocrón** 13 está al final del pasillo de la izquierda. A cada lado de están los Holocrones 14 y 15.

JEFE: PROXY

Proxy se transforma en Maris Brood, Kota, Guardia Imperial, y Shaak Ti. Usa **Repeler** para derribarlos.

» Proxy se convierte en **Darth Maul**. Esquívale y, justo cuando comience su ataque, usa Repeler para derribarle y poder rematarle.

» Derriba la puerta y sube para eliminar a todos los Imperiales. Ahora, activa con **Rayo** el generador de cada uno de los cuatro bloques.

» Vas a derribar un **Destructor Estelar**. Primero, deshazte de esos TIE. Cuando Kota te avisa, centra la **Fuerza** sobre el Destructor.

» Debes mover ambos **Sticks** para que la nave apunte hacia ti. Después, a la orden de Kota, mueve abajo ambos Sticks para comenzar a destruir el Destructor.

» No te cebes, ya que otra flota de **TIE** se te echa encima. Deshazte de todos ellos para recuperar energía, y retoma tu concentración sobre la nave hasta destruirla.

Misión 9

ESTRELLA DE LA MUERTE

» Elimina a los **Francotiradores** de esta zona y obtén los Holocrones 1 y 2. Ahora, baja y haz un barrido de Imperiales, para concentrarte sobre los **Soldados** de Purga.

» Reserva algún **Holocrón** para el final, ya que aparecen dos AT-ST. Ya puedes bajar al túnel.

» Debes esperar a que el **láser** pase antes de avanzar hasta la lente. Destrúyela y avanza.

» Una vez en la cámara, busca el **Holocrón** 3 tras las puertas contiguas. Entra por la derecha. Sube al ascensor de la **izquierda** para conseguir los Holocrones 4 y 5.

» Tras destruir la puerta, elimina a los **Soldados** y coge el **Holocrón** 6 que hay a la derecha, tras unas puertas corredizas. El séptimo **Holocrón** está un poco más adelante.

» De vuelta en el túnel encontrarás el **Holocrón** 8 justo delante. Baja en el ascensor de la derecha para obtener el **Holocrón** 9.

» Ahora, espera a que pase el rayo y sitúate frente a los tres **anillos**. Debes alinearlos horizontalmente para que aparezca una rampa.

» Si te dejas caer puedes obtener el **Holocrón** 10. Alinea los tres anillos.

» Antes de continuar, busca el **Holocrón** 11 sobre uno de los anillos: cógelo cuando pase el láser.

» Salta abajo y deshazte de dos AT-ST por medio del **Rayo**. Ahora, empuja el bloque **azulado** para activar los ascensores gravitaciones. Antes de subir por ellos, busca el **Holocrón** 12 sobre la **tubería** central más elevada.

» Salta hacia la derecha para coger el **Holocrón** 13. A su lado está el **Holocrón** 14. Por último, el **Holocrón** 15 está arriba.

» Coge el **Holocrón** Absorber Energía y usa Rayo contra tus enemigos combinado con tu Sable.

JEFE: DARTH VADER

» Tu mejor opción es usar **combos** basados en la electricidad.

» No te conviene alejarte demasiado, ya que no se pueden bloquear ni las presas ni las descargas.

» Si Vader tiene sólo una cuarta parte de su energía, reducirá el tamaño de la sala.

» Salta cuando se abalance sobre ti y usa tu mejor combo para activar el QTE. Ahora, debes decidir entre La **Fuerza** o el Lado Oscuro.

JEFE: EMPERADOR (Final **Fuerza**)

» Escóndete tras un puesto de mando cuando el Emperador te arroje cuatro cajas con electricidad.
Atácale sólo cuando baje su escudo. Mientras tu enemigo corre por la habitación, esquiva sus Rayos, o bien devuélveselos usando **Bloqueo** justo cuando vaya a atacar.

» Cuando el **Emperador** envíe a sus guardias, elimínalos. Finalmente, liquídalo con el QTE.

JEFE: DARTH VADER (Final **Oscuro**)

» En esta ocasión Vader será mucho más rápido y agresivo.

» Sitúate tras él cuando use sus poderes **Sith**, y evita a toda costa su presa, que es letal. No dejes de moverte y conseguirás abrir una brecha en su defensa. Aprovéchala y... ¡disfruta del final del juego!



Consejo: Puedes revisitar los niveles completados con los nuevos poderes de la Fuerza que consigas. Así podrás encontrar los Holocrones que no hayas conseguido.



Se vende conjunta e inseparablemente
con PLAYSTATION Revista Oficial - España, nº 94
Prohibida su venta por separado.



PlayStation®
Revista Oficial - España

GRUPO ZETA